


Revista mensual de actualidad
para usuarios de microordenadores
Año 3 - Número 29 Precio 375 Ptas.

• ARKANOID II • ASTERIX • BLUEBERRY
• BOB MORANE • BUGGY BOY • ENDURO RACER
• KENDO • LEVIATHAN • PANDA • PLATOON
• ROAD RUNNER • SCARLET 7 • SPACE RACER • XYZ

8 480002 029018 00029

# MAPA DE GOLVELLIUS

# Nintendo®
# ENTERTAINMENT SYSTEM™

## ESTE NO ES CUALQUIER OTRO VIDEO-JUEGO.

- *MÉTODO LO SUFICIENTEMENTE SOFISTICADO PARA QUE TODA LA FAMILIA LO DISFRUTE.*
- *GALERÍA SUPERIOR, IGUAL GRÁFICOS.*
- *MUCHOS JUEGOS EXCITANTES.*
- *UNA NUEVA DIMENSIÓN DE ENTRETENIMIENTO EN SUS HOGARES.*

NES ※ -001

★ EL MÉTODO ESTÁ TOTALMENTE EQUIPADO CON LOS MÁS SOFISTICADOS COMPONENTES DE VIDEO NUNCA ANTES FABRICADOS.

★ MUCHOS CASSETTES PERMITEN QUE DOS MIEMBROS DE LA FAMILIA JUEGUEN SIMULTÁNEAMENTE.

★ LAS MICROFICHAS DE ALTA TECHNOLOGÍA CREADAS POR NINTENDO SON LAS QUE PERMITEN QUE ESTE MÉTODO DE VIDEO-JUEGO FUNCIONE CON TODA EXACTITUD.

★ OFRECE IMÁGENES TRIDIMENSIONALES DE CONVINCENTE PROFUNDIDAD DE CAMPO Y SOMBRAS EFECTIVAS.

★ OTROS NUEVOS JUEGOS SERÁN CONSTANTEMENTE DESARROLLADOS PARA MANTENER LA EMOCIÓN DEL NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM A FIN DE PROPORCIONARTE A TI Y A TU FAMILIA INTERMINABLES MOMENTOS DE PLACER.

## ESPECIFICACIONES

**Modelo:** NES-001
**Electricidad:** Exclusivamente AC
**Valuación:** AC9V 850mA

| | | |
|---|---|---|
| **LSI** | CPU 8 BIT N-CH Custom | 1 pza. |
| | PPU (Video Control) N-CH Custom | 1 pza. |
| | RAM 2k x 8BIT Static Ram | 2 pzas. |

**Dimensiones:** aprox. 260(peso)x205(D)x90(alto) m/m
**Peso Neto:** aprox. 1,500 gr.

*Algunas de las especificaciones pueden sufrir variación sin previa notificación.




AGENTE AUTORIZADO POR NINTENDO PARA ESPAÑA
Aniceto Marinas, 92,
28008 Madrid
SPAIN
☎(91)241-8470




«SE VENDE POR CORREO»




**DIRECTOR:** Manuel Pérez
**REDACTOR JEFE:** Antonio Pliego
**REDACCION:** Jaime Mardones
**REALIZACION GRAFICA:** Didac Tudela, Joan Magrià
**COORDINADOR DE SOFT:** Xavier Ferrer
**MAPAS Y POKES:** Ramón Rabasó
**CORRESPONSAL EN MADRID:**
Eduardo Ruiz de Velázquez
**COLABORADORES:** Guillermo Ruiz, Daniel C. Lepekhine, Carles Oriol, Gustavo Martín, Pedro García, Iro Webb, Jesús López, José Escañuela, Manuel Martínez H.
**FOTOGRAFIA:** Joan Boada
**DIBUJANTE:** Ignasi Rovira

INPUT MICROS es una publicación de
PLANETA-DE AGOSTINI, S.A.

**GERENTE DIVISION DE REVISTAS:** Sebastián Martínez
**DIRECTOR DE ARTE:** Luis F. Balaguer

**PUBLICIDAD:** INTERMEDIA, S.A. Gral. Moscardó, 5 - 3.ª A
28020 MADRID. Teléf. (91) 442 70 44
**BUFETE DE AGENTES DE PUBLICIDAD, S.A.:**
Lola Anechina
Plza. Alfonso X el Sabio, 7, 1.º, 4.ª
Barcelona. Teléf. (93) 347 59 00

**FOTOMECANICA:** UNGRAF, S.A.
**IMPRESION:** Sirven Grafic
c/. Gran Vía, 754-756. 08013 Barcelona
Depósito legal: B. 38.115-1986
**SUSCRIPCIONES:** EDISA
López de Hoyos, 141. 28002 Madrid
Teléf. (91) 415 97 12
**REDACCION:** Aribau, 185, 1.º
08021 Barcelona
**DISTRIBUIDORA:**
R.B.A. PROMOTORA DE EDICIONES, S.A.
Calle B, n.º 11. Sector B, Zona Franca
08004 Barcelona

El precio será el mismo para Canarias que para la Península y en él irá incluida la sobretasa aérea.
INPUT no mantiene correspondencia con sus lectores, si bien la recibe, no responsabilizándose de su pérdida o extravío. Las respuestas se canalizarán a través de las secciones adecuadas en estas páginas.





**AÑO 3 NUMERO 29 OCTUBRE 1988**

## SUMARIO

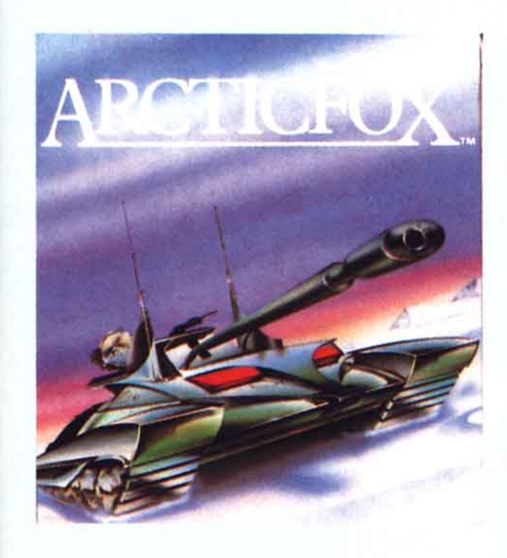
# ACTUALIDAD

Según nos han informado, la conocida casa MIND GAMES, distribuidora en España de algunos programas francamente buenos (STAR SOLDIER, ELEVATOR ACTION...) acaba de comercializar en nuestro país cuatro programas hasta ahora inéditos, por lo que tienen cabida en esta sección. Para que estéis "al loro", os diremos los títulos y os resumiremos el argumento de los mismos.

## ADEL

Bajo este nombre, que aparentemente podría ser el de un marciano, se esconde un venusino (estos bytes etilicos se me estan subiendo a la CPU). Pues como ibamos, ¡hips!, diciendo el programa se basa en un venusino que al llegar a la tierra como explorador, es capturado por un matemático loco que le






encierra en su castillo.

Pero ninguno de los dementes tiene en cuenta los conocimientos que los venusinos poseen de la radiactividad, y que les hace poder mutar sus formas físicas bajo los efectos de la radiación.

Así, y desde Venus, sus congéneres reparten por todos los rincones del castillo comida y aparatos radiactivos con los que ADEL podrá cambiar sus propiedades (las físicas, no las inmobiliarias), además de una salida teletransportadora hasta Venus (y sin pagar, que es fácil colarse).

Ya podemos correr a colarnos antes que se den cuenta y nos hagan pagar, que ese chollo no va a durar. ¡Camarero, otra caña de flags con acarreo!.

## FX-15

Los señores de la guerra se han apoderado de una de las llaves intergalácticas que abren el paso al gran agujero negro y gracias a esto han podido destruir a la flota que quedó atrapada en la inmensa fuerza que hace el agujero.

Desesperados y viéndose indefensos, la junta de científicos del imperio, prueba un nuevo prototipo de caza, el FX-15, que ha sido construído para luchar sólo en casos especiales e insólitos (llamémosles mejor suicidas). Por lo tanto no se saben los resultados que puede dar, así que lo mejor será que la sangre de kamikaze que todos llevamos dentro salga de su letargo y nos dé fuerzas para continuar con la aventura.

Por si esto fuera poco, este programa consta de dos partes, una inicial en la que deberemos llegar a una de las ciudades que está bajo el dominio enemigo y la segunda en la que se desarrollará el combate final.

## HYPERBALL

Habremos de escoger entre las distintas opciones que se nos ofrecen, como son la de elegir al contrincante o bien jugar contra el ordenador, en dos niveles de dificultad.

También podremos seleccionar si deseamos jugar con los cursores o con el joystick. Es muy parecido a una de las pruebas de INDOOR SPORT y hablando del juego, deciros que nos hemos trasladado a los albores del siglo XXII, concretamente al año 2099, cuando el juego de moda sigue siendo, como no, el fútbol, pero con unas ligeras variaciones:

Se practica sobre una pista magnetizada en la que, como no, nuestra finalidad es la de marcar el máximo número de goles posibles.

Creyéndonos el tercer extranjero de nuestro equipo favorito, dejaremos volar nuestra imaginación hasta que podamos vivir "in situ", el ambiente de este programa.

## NOTICIAS DE DRO SOFT

Los próximos lanzamientos de DRO SOFT para ordenadores de ocho bits serán, ARTICFOX y TRIPLE COMANDO.

El primero de ellos, que ya vimos hace tiempo en su versiónes para PC, ATARI ST y COMMODORE AMIGA, nos sitúa en las frías tierras árticas a los mandos de un tanque super avanzado tecnológicamente.

La misión principal será, en un principio, salvar al planeta Tierra de unos malvados alienígenas que la quieren dejar sin su más codiciado elemento, el oxígeno.

La característica más destacable del programa TRIPLE COMANDO es la posibilidad de intervenir tres personas en el desarrollo del juego.

Imaginamos que esto debe ser una auténtica gozada, ya que la distribución de las tareas, además de permitir obtener una mayor distracción con los amigos, hará más fácil llegar al final del juego.

ARTICFOX y TRIPLE COMANDO se pondrán a la venta a partir del veintitrés de septiembre, estando disponible en versiones para AMSTRAD (cinta cassette y diskette 3'), SPECTRUM y COMMODORE 64, como también para el MSX-2.

## NOTICIAS DE TOPO SOFT

El MAD MIX GAME para ATARI ST está casi terminado y parece ser que su presentación en sociedad, se efectuará en el PCW SHOW britanico.

Se espera que saldrá a la venta hacia finales del mes de septiembre.

Según nos informan, parece ser que TOPO piensa realizar, también, juegos para COMMODORE AMIGA. Éstos aparecerán en el mercado el proximo año y, posiblemente, también para el futuro AMSTRAD 386.

Cuando estábamos en los locales de TOPO pudimos observar la elaboración de un mapa de lo que, en un futuro no lejano, deberá ser uno de sus próximos juegos. Nos interesamos por él y nos dijeron que de momento es secreto de sumarial.

No obstante, y por lo que pudimos ver, nos parece que el juego se desarrollará en el salvaje oeste...

## DRO SOFT Y M.C.M. REDUCEN PRECIOS

Siempre es altamente gratificante, recibir la noticia de una bajada de precios.

En este caso en particular, la reducción de precios va a ser realizada por DRO SOFT y M.C.M.

La primera de estas dos firmas, la realizará en una serie denominada SELECCION MASTERTRONIC, que consta en su haber de viejos éxitos reeditados, como así también lo hará en una gama de juegos destinados a los PC's.

El precio de los videojuegos integrantes de la SELECCION MASTERTRONIC será de 395 pts., cuando antes poseían unos precios de 499 pts. y 595 pts. según los programas, mientras que el de los títulos pertenecientes a los PC's, que antes oscilaban entre 2.300 pts. y 4.700 pts., serán de 1.900 pts.



M.C.M. va a realizar el reajuste de precios en la gama de juegos para los PC's, ATARI ST y COMMODORE AMIGA.

La causa de esta reducción está, nos comentaron, en la cada día más floreciente "piratería" en este sector del mercado.

El precio de cada programa oscilará entre las 1.990 pts. y 3.900 pts. según el número de diskettes y la calidad de su presentación.

Acerca de este último punto, la presentación, nos dijeron que probablemente reducirán el tamaño (formato) de las cajas de algunos juegos, e incluso es posible que desaparezcan en favor de otro tipo de formato, ya que son difíciles de guardar y encarecen el precio final.

## PEPSI-COLA ENTRA EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

La multinacional PEPSI-COLA parece estar dispuesta a buscar nuevos clientes entre los fanáticos del joystick.

Para ello, ha decidido realizar la promoción de su producto unida a la del programa MAD MIX GAME, perteneciente a la casa española de software TOPO SOFT.

La selección del juego no debió ser nada fácil, ya que la mayoria de casas de software pudieron presentar su candidato.

Al final, TOPO SOFT, como vulgarmente se dice, se llevó el gato al agua.

PEPSI tendrá un "stand" en el PCW SHOW de Londres y, en él, desarrollará ampliamente su campaña de promoción.

Incluso nos han comentado, aunque no conocemos más detalles, la posibilidad de que se celebre un concurso a nivel mundial más adelante.

Enhorabuena a TOPO SOFT que ha demostrado de nuevo que el software español esta al más alto nivel.

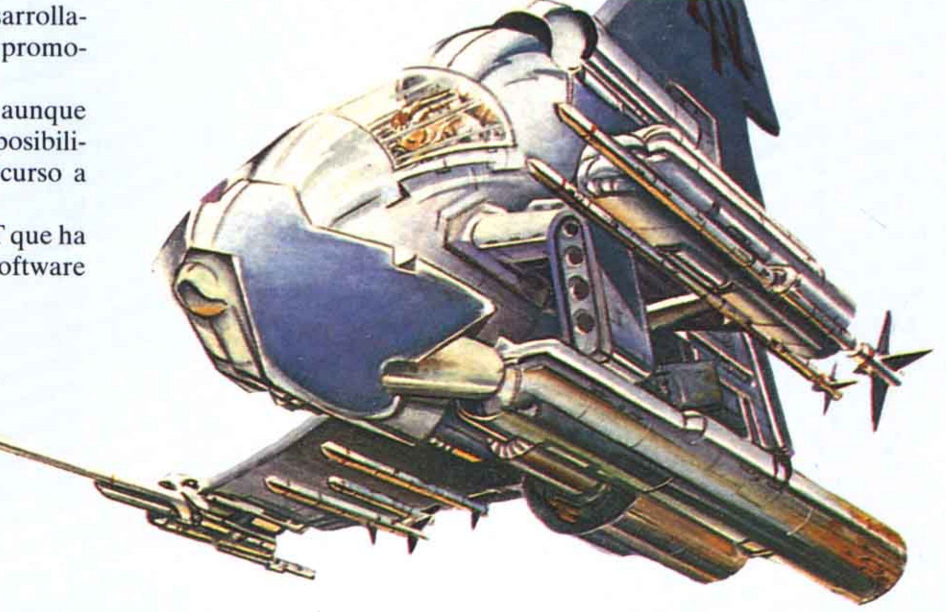



## VIDAS INFINITAS PARA TITANIC, CHICAGO'S 30 Y COLISEUM

Para obtener vidas infinitas en el programa TITANIC deberemos presionar simultáneamente, en cualquier momento del juego, las teclas 2, 3, 5, y 8.

En el CHICAGO'S 30, y también en cualquier momento del juego, deberemos pulsar las teclas V primero y H después, para la obtención de vidas infinitas.

En el COLISEUM, y cuando en pantalla aparezcan los nombres de los programadores, etc., las teclas a pulsar simultáneamente son I, S, A, B, E, L.






## VIEJOS EXITOS CON DRO SOFT

DRO Soft parece querer no olvidar juegos que en su día causaron furor, tales como WAY OF THE EXPLODING FIST, DAN DARE, JUDGE DREDD, etc, y los vuelve a editar al más que interesante precio de 499 ptas.

Seguramente tendrán un buen recibimiento entre aquellas personas que no pudieron, o no quisieron, comprárselos en su día.

## CAMBIO DE NOMBRES

Ya os mencionamos anteriormente que los dos juegos que OPERA SOFT está terminando, cambiarán probablemente de nombre.

Efectivamente, esto ha sido así, y el que en un primer momento se llamaba BULLY pasa a denominarse SOL NEGRO, mientras que para el hasta ahora llamado MUTAN no han encontrado un nombre apropiado, pero siguen buscándolo.

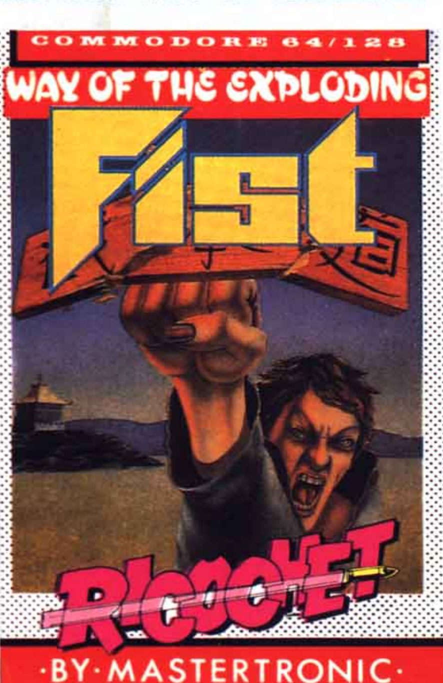
## JOHNNY DUMFRIES SPORT CARS SIMULATOR

Cuando, hace aproximádamente un año, los hermanos Darling ficharon a un desconocido corredor de Fórmula Uno para promocionar el lanzamiento del GRAND PRIX SIMULATOR, no podían imaginar que, tan sólo unos meses más tarde, éste ganaría las 24 HORAS DE LE MANS con el equipo JAGUAR, llevando el sello de CODE MASTERS visible junto al de su escudería.

Al parecer, ésta es la primera vez desde 1957 que un piloto británico consigue el trofeo a los mandos de JAGUAR, desbancando a la todopoderosa PORSCHE, y por éste motivo, los medios de comunicación del Reino Unido no han escatimado espacio en las primeras planas a la noticia.

Para celebrar (y aprovechar, por qué no decirlo) el evento, CODE MASTERS ha firmado un nuevo acuerdo con el corredor, JOHNNY DUMFRIES, para que éste diseñe y supervise un nuevo simulador de automovilismo que será codificado por los "OLIVER TWINS" (famosos gemelos que han programado gran parte de los éxitos de CODE MASTERS), y puesto a la venta durante el próximo otoño, dentro de la nueva serie CODE MASTERS PLUS, con calidad y precio de "full price".

JOHNNY DUMFRIES SPORT CAR SIMULATOR estará disponible inicialmente para SPECTRUM y AMSTRAD, aunque están previstas conversiones también para COMMODORE y ATARI.









## SOFTWARE INTERNACIONAL

En el apartado de software extranjero, y para MSX, estarán ya en la calle cuando leais esto, insistimos, los siguientes títulos:

S.A.S OPERACION THUNDERFLASH, juego en el que deberemos asumir las funciones de un comando antiterrorista.

SUMMER OLYMPIAD, donde deberemos realizar las pruebas olímpicas de tiro al plato, salto de trampolín, esgrima, salto de vallas y triple salto.

DARK SIDE, juego realizado en tres dimensiones, en el que deberemos destruir unas armas letales en el planeta DARK SIDE, y que parece ser que en Gran Bretaña está causando verdadera sensación.

El primero de los juegos comentados, saldrá en version SPECTRUM. SUMMER OLYMPIAD lo hará además para COMMODORE 64; mientras que DARK SIDE para las dos versiones mencionadas y AMSTRAD.

Un juego que aparecerá en breve, según nos dijeron, es TIGER MISION. Está basado en ese otro, que muchos habréis podido ver en bares y salones recreativos, que consiste en ir bombardeando con nuestro avión los barcos que sobrevolamos y combatir a los aviones enemigos. Este titulo solo saldra para COMMODORE 64.

Para MSX aparecerán solamente EXERION, D-DAY, TIME CURB y CITTY CONECTION.

El primero de ellos está basado en la clásica tarea de defender la Tierra a bordo de tu moderno caza de combate.

En D-DAY deberemos destruir todas las bases enemigas que veamos para obtener más tarde el éxito de la invasión.

Finalmente, con TIME CURB podremos realizar una demostración de nuestras habilidades al mando de un caza de combate.

Más adelante, no existe fecha concreta, saldrán títulos como BEVERLY HILLS COP (basado en la película SUPERDETECTIVE EN HOLLYWOOD), CIRCUS GAMES, SUPERMAN y OPERACION ORMUZ. Este último basado en la guerra Iran-Irak.

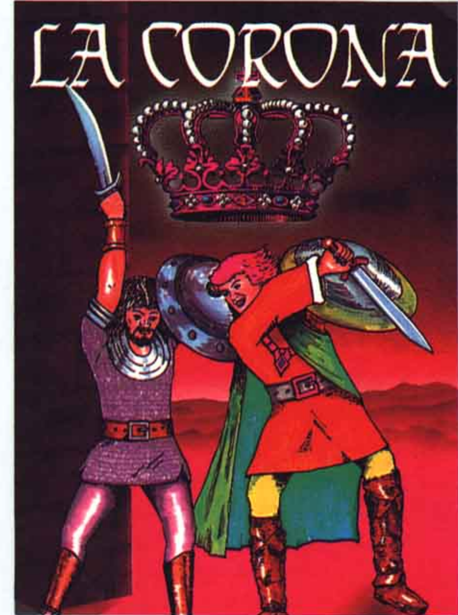


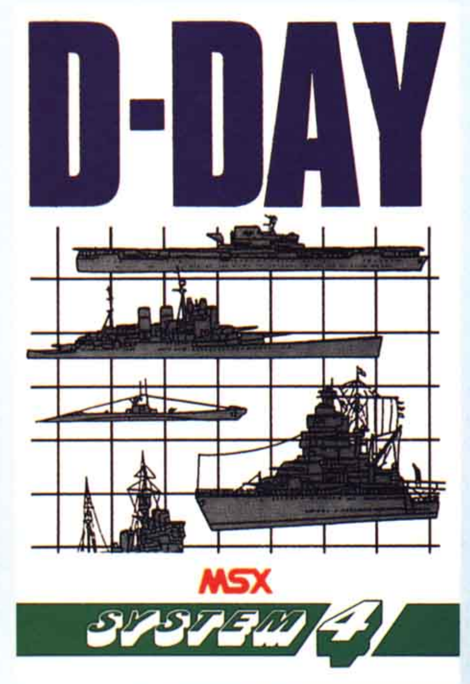
En octubre, y en versiones para AMSTRAD, ATARI ST y PC, aparecerán ASTERIX EN LA INDIA, BLUEBERRY y LUCKYLUKE.

Como podréis observar la cosa va de personajes del cómic. En fechas posteriores, aparecerán los siguientes programas: 20.000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO, EMMANUELLE (no sabemos cual de ellas), y EL LIBRO DE LA SELVA.

HOPPINGMAD

SCORE 009671 1 HI-SCORE 009671 6 TIME 0615

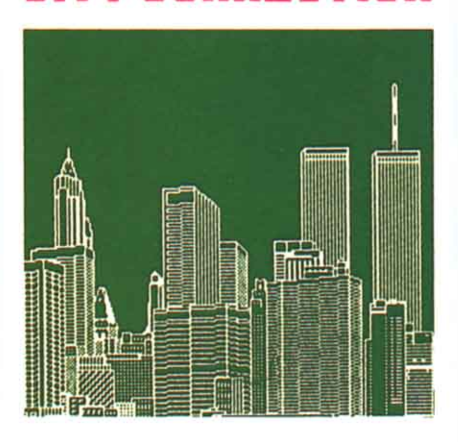



TIME CURB



CITY CONNECTION

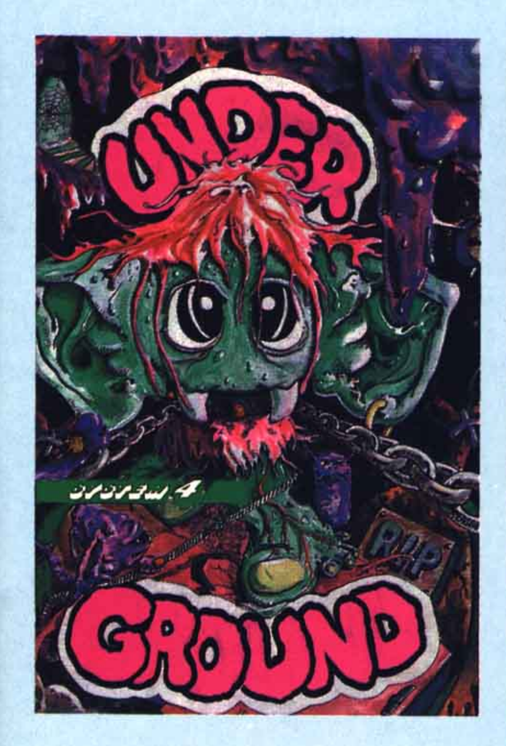


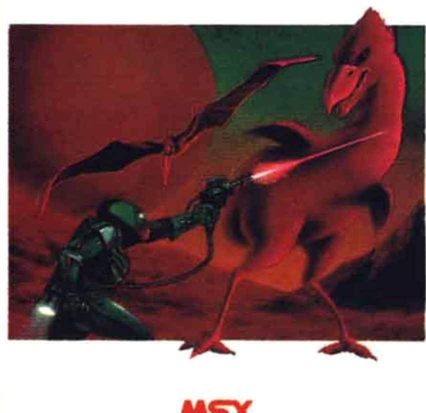
## SYSTEM-4 A TODA MARCHA

La gente de SYSTEM-4 ha cogido la moto y no quiere parar de acelerar.

Cuando estuvimos en sus oficinas, nos contaron los lanzamientos y planes de marketing para este otoño-invierno, con los que quedamos gratamente impresionados.

De la serie S.P.E (SOFTWARE DE PROGRAMADORES ESPAñO-




LES) estarán en la calle cuando leais esto los siguientes títulos:

UNDERGROUND,
AMOTOS'PUB, y
LA CORONA.

El primero de ellos se desarrolla en una fétida y siniestra caverna, no sabemos si prehistórica.

En el segundo, AMOTO'S PUB, deberemos recorrer un duro circuito, con el aliciente de unos indeseables que no te permitirán respirar en paz. Sólo podrás alcanzar esta última, cuando hayas superado los veinte niveles que posee el juego. ¡Cuidado con Larry "Kamikaze"!.

El juego denominado LA CORONA nos sitúa en la época medieval, y en ella deberemos escapar del desértico lugar al que nos ha llevado nuestro malvado hermano gemelo, con la intención de que muramos, y así poder obtener el trono de los Austenberger.

UNDERGROUND y AMOTO'S PUB estarán disponibles sólo para SPECTRUM y MSX.

LA CORONA, además de estar para los dos sistemas antes mencionados, contará con versiones para AMSTRAD y PC.

De este último juego nos dijeron que su programador, PEDRO AMADOR, tenía doce años cuando lo terminó. Todo un niño precoz.

# REVISTA DE SOFTWARE

## FLIGHT PATH 737

Viajábamos en un vuelo regular 737, de Manzanillas de Arriba a Timbuctu pasando por las islas del Caribe, cuando una tormenta sorprendió a la avezada tripulacion del navío volante; nuestros corazones dieron un vuelco; nos encontrábamos en el centro… Sí, en el centro del cuadrado de las Ver Mudas. El piloto y toda la tripulación entraron en estado hipo-no-o-sí, por lo que sólo unos cuantos y yo quedamos al frente de los mandos…

Los simuladores de vuelo son bien conocidos por todos. Éste es uno más para llenar tu lista.

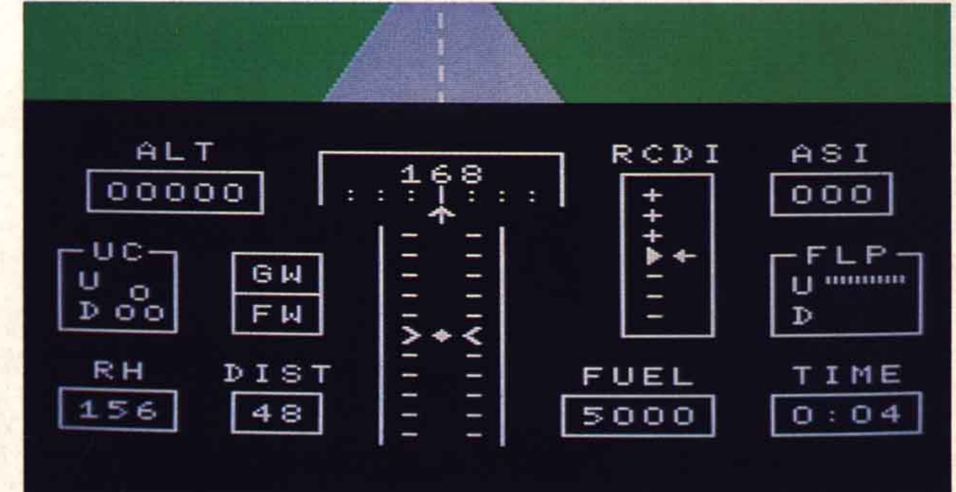
*Instrucciones de emergencia:* Deslizamiento hacia el despegue: gira la nave y déjala en el centro de la pista; la velocidad adecuada para el despegue es de unos 180 nudos.

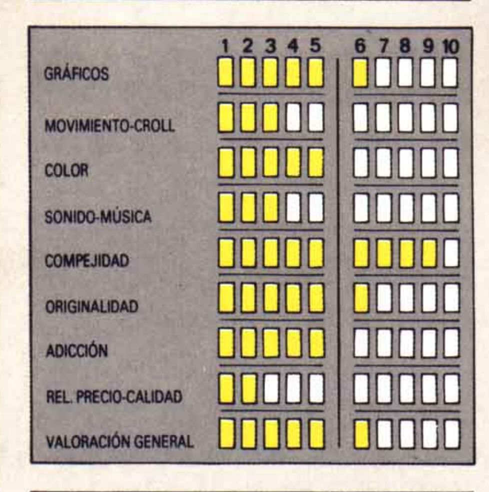
El ascenso desde el despegue: baja el timón y una vez que te levantes del suelo puedes aumentar la velocidad en 5 nudos.

El aterrizaje: ésta es la operación que entraña más dificultad, pues de ella depende todo el éxito del viaje. Para conseguirlo deberemos mantener la velocidad de 160 nudos a 170; desciende a altitud 0 y una vez realizado esto baja el tren de aterrizaje; cuando te deposites en la pista, desciende paulatinamente la velocidad de 20 en 20 nudos.

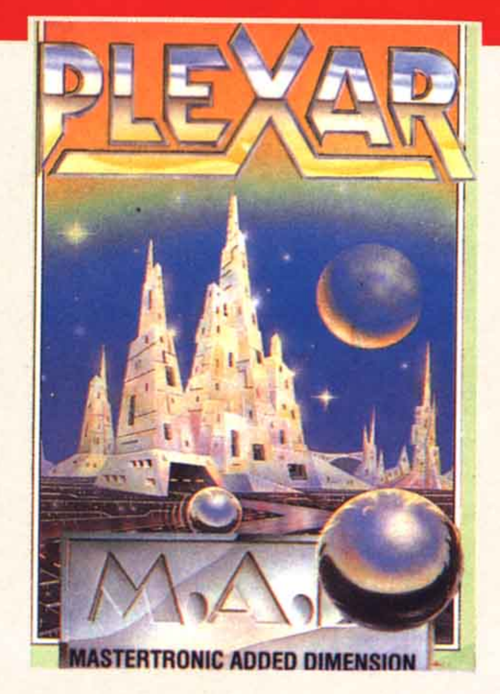
**Título:** FLIGHT PATH 737
**Firma:** The MICRO Selection
**Distribuid.:** DRO Soft
**Formato(s):** Cinta cassette
**Sistema(s):** SPECTRUM C-64
**PVP:**499 pts.



# PLEXAR




Por fin aparece un juego que supera, si no con creces, sí con la calidad necesaria a los programas Bounder e Imposaball.

Como os habréis figurado, este programa está encaminado hacia aquellos adictos a los juegos de habilidad, pues se trata de ir haciendo botar una pelotita o esfera con ojos y, por cierto, muy simpática, por todos los lugares que te puedas imaginar.

Los desplazamientos se van a realizar a través lo que nos parecerán unos interminables pasillos con distintos mosaicos; unos nos permitirán botar más, otros nos desplazarán a través de grandes distancias y otros nos harán botar tanto que quedaremos faltos de gravedad y por ello deberemos desplazarnos por el techo.

Por supuesto, también habrá que esquivar a los enemigos, que siempre nos surgirán en el momento menos propicio, como también deberemos evitar por todos los medios caer en los agujeros negros; de ser así evidentemente perderíamos una de nuestras valiosas vidas.

La calidad gráfica del juego es considerable y los *scrolls* y perspectivas están muy logrados; se nos olvidaba comentar que este adictivo juego está realizado en tres dimensiones.

Si os gustan este tipo de programas, compradlo y no os arrepentiréis.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| MOVIMIENTO-CROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| COMPEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |

**Título:** PLEXAR
**Firma :** Mastertronic
**Distribuid.:**DRO Soft
**Formato(s):** Cinta cassette
**Sistema(s):** SPECTRUM
**PVP:** 595 pts.

# Asterix

**Título:** ASTERIX
**Firma:** COCKTEL VISION
**Distribuid.:** DRO Soft
**Formato(s):** Diskette
**Sistema(s):** COMMODORE AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD

## ASTERIX

ASTERIX forma junto con BLUEBERRY las dos últimas novedades de la casa Cocktel Vision. ASTERIX es un programa de las mismas características que BLUEBERRY, una aventura de comic en nuestro ordenador. Como podéis ver, la casa Cocktel Vision está aplicando esta técnica a sus últimos paquetes de programas, y la verdad es que está teniendo un inmejorable éxito.

Pues bien, después de BLUEBERRY le ha tocado a ASTERIX, personaje mucho más conocido, el pasar por nuestras pequeñas pantallas informáticas. Al igual que su antecesor las características de este programas son excelentes: buenos gráficos y buena música y un alto grado de interés.

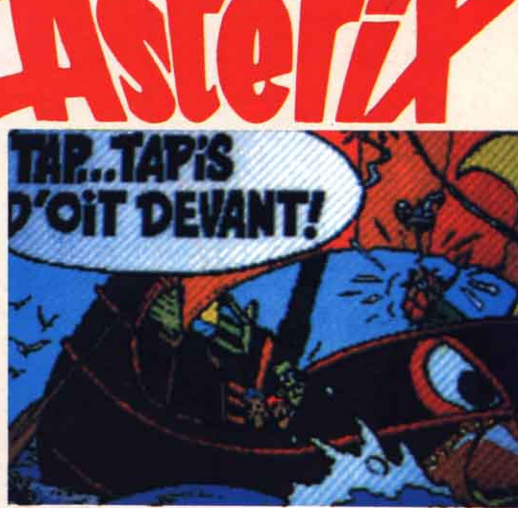
La misión de ASTERIX en esta última aventura, se desarrolla en tierras del lejano oriente: Kicah, un viejo y gentil hombre sobrevolaba la aldea gala cuando el ruido estridente de un arpa de la mencionada aldea le hizo percibirse de ésta. Inmediatamente bajó y se dirigió hacia Asterix, el cual era de sobras conocido en todas partes por su gran ingenio. Kicah le explicó a Asterix que venía de un país muy lejano. El habita en la valle del Ganges, donde este año no ha llovido ni una sola vez. El gurú Kiwoalah ha decretado la muerte de la princesa Rahazade si no llueve antes de mil y una horas. Temiendo en la posibilidad de que no llueva, Kicah ha venido a pedir la ayuda de los célebres galos.

En tan interesante aventura, nosotros que manejamos a los personajes a



# Asterix




nuestro gusto, es decir haciéndoles tomar las decisiones que nosotros deseemos, recorreremos numerosos países: Grecia, Persia, etc...

También tendremos la ocasión de volar encima de la alfombra mágica de Kicah, atacar un fuerte, etc...

En definitiva, tal y como podéis apreciar una barbaridad de juego... ¡FENOMENAL!.

En el programa también resaltan, al igual que en BLUEBERRY, sus voces digitalizadas, por cierto, muy bien hechas, y la música de la portada, donde apreciamos la aldea gala.

Por lo que se refiere a los gráficos, tal y como os hemos dicho son excelentes, al igual que las toneladas de colores que éstos contienen. En definitiva, un gran programa.

Para todos aquellos que no conozcáis a los principales protagonistas de nuestra historia, a continuación, vamos a daros unos breves apuntes sobre la personalidad y aficiones de éstos.

**ASTERIX**

De pequeñito demostró gran capacidad para meterse en líos y otras gaitas. Por ejemplo, un buen día le propinó una palmada cariñosa a su buen amigo (de juergas y aventuras) OBELIX, lanzándolo a la marmita del preparado mágico del druída PANORAMIX.

Éste, con gran mosqueo lo sacó a patadas del lugar.

OBELIX creció y creció y parecía no parar de crecer.

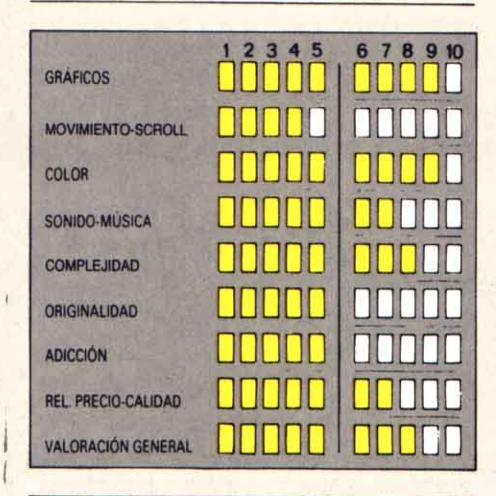
Medró tanto que era obligado mirarlo durante varios días para verlo entero.

Por sus venas, en vez de sangre, corría la poción mágica creada por el druída.

Dicha poción le confirmó la fortaleza de un paquidermo, pero no así su memoria.

Ya de mayorcitos ASTERIX y OBELIX se convirtieron en amigos inseparables, como pegados con cola.

Uno aportaba el cerebro y el otro la fuerza.



| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| MOVIMIENTO-SCROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| COMPLEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |

Los dos, a través de los años, se han convertido en legendarios héroes del cómic, y juntos han protagonizado múltiples aventuras y recorrido varias decenas de países.



Sus mayores adversarios, siguen siendo, los malvados, despóticos, tiranos y egocéntricos romanos (y a cuya cabeza se sitúa Julio César). Pero susodichos romanos no pueden con este invencible pueblo galo.



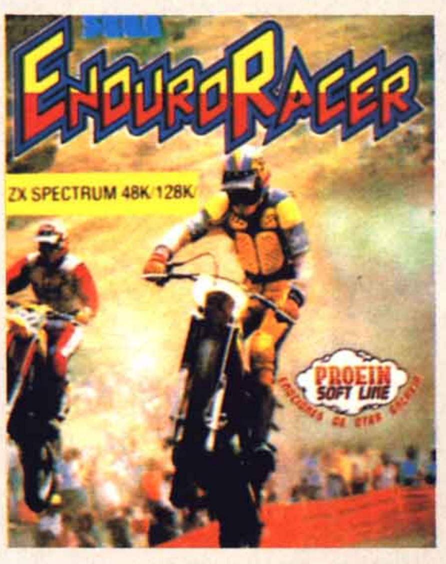





| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| MOVIMIENTO-SCROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| COMPLEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |

**Título:**ENDURO RACER
**Firma:**ACTIVISION
**Formato(s):**Diskette 3' 1/2
**Sistema(s):**ATARI ST

## ENDURO RACER




Como ya sabéis la marca ACTIVISION ha lanzado una soberbia conversión del "coin-op" de ENDURO RACER sobre todo en la versión ATARI ST.

El juego es una carrera de motos en la que no hay que llegar primero, sino simplemente, llegar dentro del tiempo reglamentario o preestablecido.

El programa consta de cinco fases, claramente destacables: el bosque, el desierto, el lago, el segundo desierto y la costa.

1. EL BOSQUE. Vamos por un bosque en el que encontraremos dos obstáculos básicos: rocas y unos pequeños salientes, que servirán para saltar, ya que si no lo hacemos, es muy probable que perdamos el equilibrio y caigamos.

2. PRIMER DESIERTO. En esta etapa es cuando comienzan los problemas. Aquí no podemos ir constantemente "a tope", ya que hay arena en la carretera y podríamos derrapar y estrellarnos estrepitosamente.

3. EL LAGO. Este nivel es uno de los más interesantes, ya que correremos por una carretera sita encima de un lago. La mayor dificultad es que si nos salimos un "pelín" de la ruta nos hundiremos en el agua, perdiendo así un tiempo precioso.

Otra de la dificultad reside, en que existen algunas zonas donde no se ve la carretera y podemos desorientarnos cayendo así al agua.

4. SEGUNDO DESIERTO. Etapa muy similar a la segunda.

5. LA COSTA. Es el nivel más difícil de todos, ya que vamos bordeando la costa por un extremo, y por el otro no dejan de "brotar" palmeras. Si tras todo esto no tienes bastante, los montículos para saltar están en plena curva, existiendo una gran cantidad de éstas.



## PANDA

En esta ocasión te has convertido en un osito, pero no precisamente de peluche, sino en un osito saltarín y divertido.

Se trata de un curioso y entretenido programa al que han denominado PANDA.

Como íbamos diciendo, ahora eres un pequeño y hermoso osito que no para de caminar por esos mundos perdidos de dios. De repente, cuando menos te lo esperas te ves acosado y perseguido por unos feos y malvados monstruítos, que son muy malos y que no cesan de seguir tus pasos con cara de malas intenciones.

Tú única salvación consiste en hacerlos caer en unos hoyos dispersos por el camino. Para ello deberás saltarlos y observar, riéndote, como los enemigos caen como tontos, dejándote en paz, al menos por unos instantes.

El programa no está nada mal, produce adicción pero sus gráficos dejan bastante que desear, sin embargo el sonido está bien y la presentación es bastante divertida.

El programa se desarrolla en forma horizontal y carece de "scroll", es decir, al desplazarse completamente por una pantalla aparece otra nueva. Se trata de un programa al estido de ATHLETIC LAND pero de menor calidad.

Así que si te gusta hacer el oso gracioso y eliminar perseguidores lanzándolos a los hoyos, este es tu programa: PANDA.

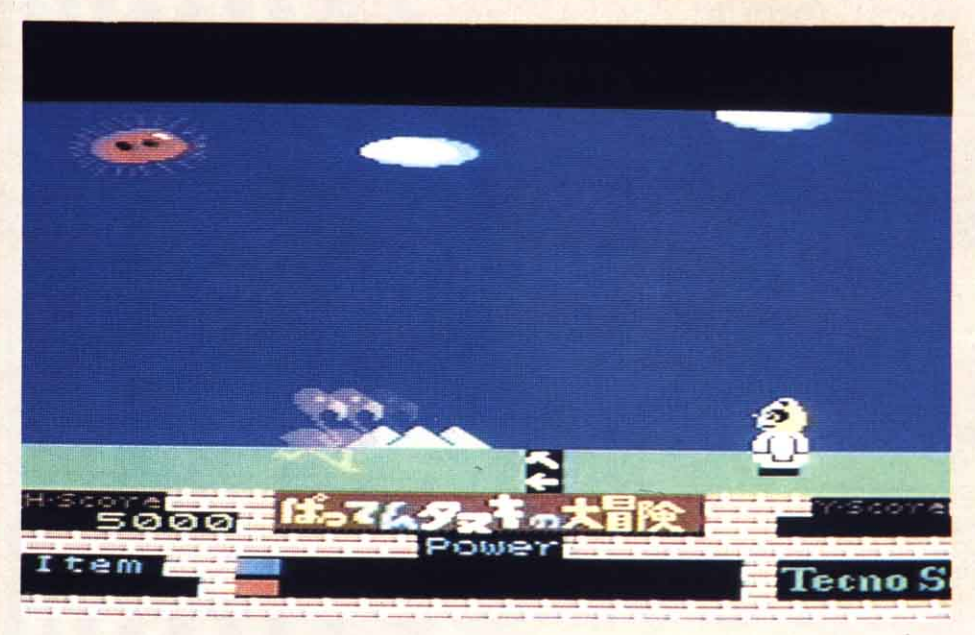
En un laberinto de pantallas llenas de peligrosos enemigos y abismos mortales e insondables se encuentran colocadas diferentes piezas que debemos ir recolectando.

Pero para alcanzarlos deberemos ir con mucho cuidado y lograr superar todas las trampas que encontraremos hasta llegar al dorado botín.

Los enemigos se desplazan según repetitivos movimientos, los cuales debemos estudiar a conciencia para superarlos en el momento más oportuno y de menor peligro, aunque siempre acabaremos por cometer algún error.

Otro aspecto a tener en cuenta es que a veces nuestros enemigos dejarán de moverse, y entonces, o bien cambiarán de color o bien de forma, de tal manera que no debemos confundirlos con ningún otro elemento del programa, e igualmente destruirlos antes de pasar por donde se encuentran.




**Título:** PANDA
**Firma:** R.R. Software
**Sistema(s):** MSX
**Formato(s):** Cartucho ROM

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| MOVIMIENTO-SCROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| COMPLEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |

## ARKANOID-2. THE REVENGE OF DOH

¡Nooooo! Otro no. Otro machacaladrillos no. Son demasiados pero, ¿qué veo?, no es un machacaladrillos cualquiera, no es el típico, es... tachán, tachán, el famosísimo, el archiconocido, el espectacular ARKANOID, que vuelve al ataque con más y más pantallas. El planteamiento del juego es idéntico que en la primera parte, sólo que en esta segunda hay más cápsulas, y las pantallas, lógicamente, no son las mismas, sino, vaya gracia.

Los puntos de los ladrillos van desde 30 hasta 120, dependiendo del color del ladrillo destruido. Los aliens que destruyes valen 200 puntos y si coges una cápsula se sumarán 1.000 "points" en tu marcador.

Y sorpresa, cada 50.000 puntos se te otorga una vida extra.

Cada cápsula posee un poder diferente, dependiendo de la letra que hay inscrita en ella (cosa no fácil de distinguir), y son las siguientes con sus colores:

B: Te permite pasar al siguiente nivel.

C: Cuando la bola toca la pala se queda pegada hasta pulsar el botón del ratón. (Verde).

D: Subdivide la bola en otras ocho diferentes. (Azul flojo tirando a gris).

E: Agiganta la pala. (Azul fuerte).

I: Hace que al mover la pala, ésta deje una especie de sombra que nos sigue y hace rebotar la bola. (Verde).

L: Nos proporciona una pala-láser con la que disparar contra los ladrillos y acabar con ellos más fácilmente. (Rojo).

M: Cambia el color de la bola a color negro que, pasando por los ladrillos, los destruye en el acto. (Rosa).

N: Subdivide la bola en otras tres diferentes. Si una de las bolas se pierde sale otra rápidamente. (Gris).

P: Proporciona una vida extra.

R: Reduce el tamaño de la pala. (Negro).

S: Reduce la velocidad de la bola. (Amarillo)

T: Aparecen dos palas. (Azul fuerte).

CAPSULA ESPECIAL. Nos proporciona al azar cualquiera de los poderes mencionados. Esta cápsula mientras baja va cambiando de color.

Los gráficos del juego no están mal, y el sonido el justo. Los efectos sonoros están bastante bien. Pueden jugar dos jugadores alternativamente.

Y de nuevo, una vez más, nos encontramos sólos. Sólos ante las innumerables barreras de ladrillos que no cesan de crearnos problemas.

Interminables filas e hileras de tochos, tochanas y algún que otro tochuelo nos producen un insoportable dolor de cabeza. La única solución es muy clara: destruir, destruir y destruir sin piedad ni cesar, hasta alcanzar la paz eterna.

Uno a uno los execrables enemigos se desintegran en el aire, mientras otros, más rebeldes, ocupan los puestos de aquellos que murieron en combate y se lanzan sobre nosotros confiriéndonos misteriosos poderes terrenales.

Precisaremos de todo el ingenio, destreza y reflejos, para superar con éxito las innumerables pruebas a las que nos veremos sometidos.




**Título:** ARKANOID II
**Firma:** Imagine - Taito
**Distribuid.:** ERBE Software
**Formato(s):** Diskette 3' 1/2
**Sistema(s):** ATARI ST
**P.V.P.:** 3.900 pts.

Sin duda todos aquellos que os deleitasteis, frenética e insaciablemente, destrozando ladrillos, encontraréis cautivadora esta segunda parte con la que desahogar los instintos bárbaros.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| MOVIMIENTO-CROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| COMPEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |

## ROAD RUNNER

El programa en cuestión es muy similar a la serie de dibujos animados que mostraban en la pequeña pantalla, dado que posee una alta calidad gráfica, así como una maravillosa animación, que nos dará la sensación de estar viendo uno de esas películas de dibujos animados de la Warner.

Existe un pequeño defecto que no hace honor a los gráficos del estupendo juego, se trata del sonido, ya que es más bien pobre y la música que posee, está malograda frente a la televisiva.

En la segunda parte del juego, nos aparecerá la típica imagen que nos presentan en la pantalla una vez se van a iniciar las peripecias de estos simpáticos personajillos.

El juego se encuentra dividido en cuatro fases y en cada una de éstas, hallaremos un sin fin de obstáculos a superar, puesto que el coyote nos sigue de cerca y debemos impedir ser su alimento del día.

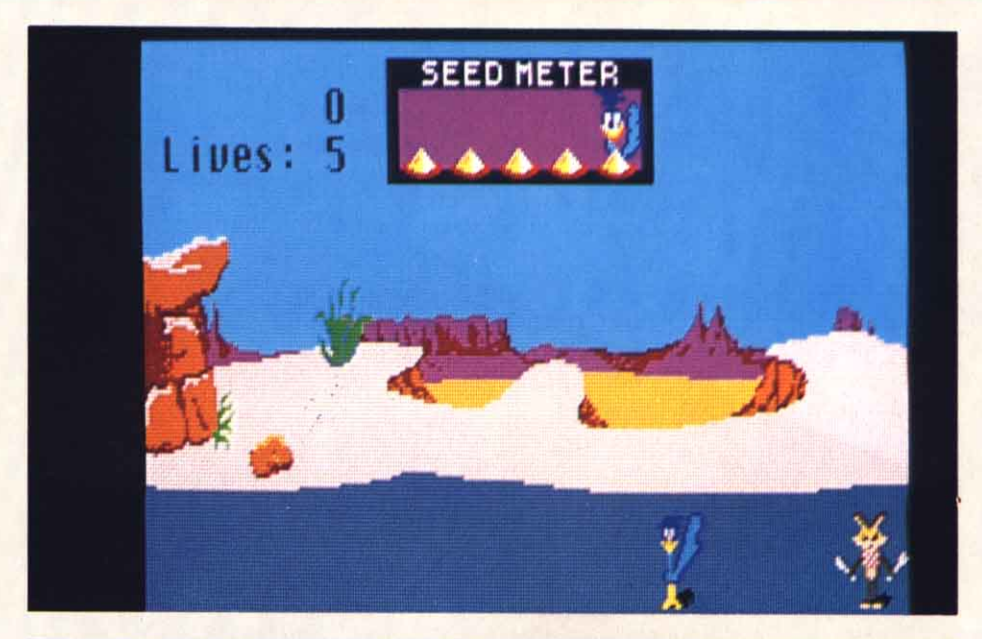
Para poder correr tendremos que comernos unos montículos de maíz, hallados por nosotros, en el camino hacia la conservación de nuestra vida. Dichos montículos se encuentran en todas la fases, pero además de la ardua tarea de comer, tendremos que esquivar debidamente todos aquellos inventos que use el coyote en nuestra contra.

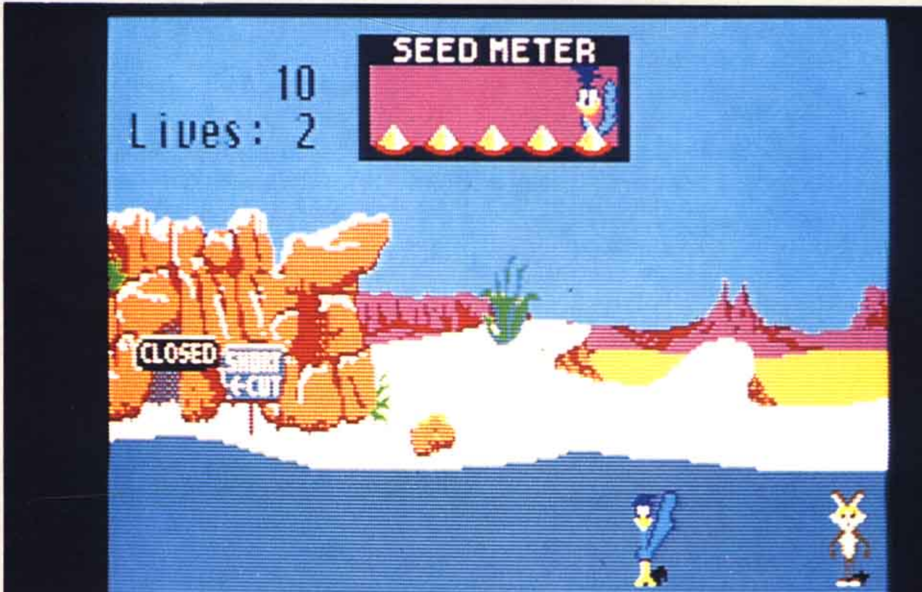
Fase 1. Esta fase la podríamos calificar de imposible, pues la disposición de su tramado está realizado sobre curvas, con el incentivo de que el coyote posee un muelle que le ayudará a superar los factores geográficos de la zona y con ellos conseguirá un rápido desplazamiento, por esto nos será bastante difícil salir con vida de esta prueba.

Fase 2. Dada su complejidad, esta fase la podríamos calificar de imposible, pues la disposición de su tramado está realizado sobre curvas, con el incentivo de que el coyote posee un muelle que le ayudará a superar los factores geográficos de la zona y con ello conseguirá un rápido desplazamiento, por esto nos será bastante difícil salir con vida de esta prueba.

Fase 3. La dificultad de esta fase se halla en lo intrincado del camino a recorrer, dado que se trata de un enrevesado laberinto, en el que seremos pasto de nuestra desorientación, como a su vez de una serie de cañones que no darán a nuestro desplazamiento un mejor cariz.






Fase 4. Con este nivel vamos a disfrutar, ya que los gráficos poseen una gran belleza y la acción está muy bien desarrollada. A la postre, el coyote, dispondrá de un transporte aereopropulsado de tipo personal, con el que nos lanzará misiles a diestro y siniestro.

**Título:** ROAD RUNNER
**Firma:** ATARI Games
**Distribuid.:** ERBE Software
**Formato(s):** Diskette 3' 1/2
**Sistema(s):** ATARI ST
**P.V.P.:** 3.900 pts.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| MOVIMIENTO-CROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| COMPEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |

## SCARLET 7:

Al igual que en otros programas como: NEMESIS, NEMESIS-2, ZANAC-EX, etc., podemos reforzar nuestra nave con una serie de armamento y también con el motor que queramos y la forma de nave que elijamos y otros refuerzos.

BODY (cuerpo): Tenemos cinco tipos de cuerpos que se adaptan a cada situación. El más aconsejable es el tercero, ya que es el más equilibrado en relación a la pantalla.

ARM (armamento).

–MACHINE GUN: Disparo poco potente, pero de gran rapidez.

–FIRE BALL: Este misil es el más eficaz ya que al lanzarlo cuando va por la mitad de su trayectoria explota destruyendo todo lo que haya por su alrededor.

**Título:** SCARLET 7
**Firma:** Ponyca
**Distribuid.:** Cartucho ROM
**Sistema(s):** MSX

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| MOVIMIENTO-CROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| COMPEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |



# DYNAMIC PUBLISHER

DYNAMIC PUBLISHER ha sido la última creación que ha lanzado al mercado la firma holandesa RADAR SOFT. El programa ha sido creado por CEES KRAMER, autor de otros muchos programas de calidad para ordenadores MSX de la segunda generación como pueden ser: BREAKER o RADX-8.

Como recordaréis haber leído en otros números, éste es un programa de EAO (Edición Asistida por Ordenador; Desktop Publishing -DTP- en inglés) que hasta el momento, debido a su gran éxito, ha superado todas las previsiones originales de ventas, llegando incluso recientemente a realizarse la conversión para PC (recordemos que DYNAMIC PUBLISHER fue realizado en un principio sólo para MSX-2).

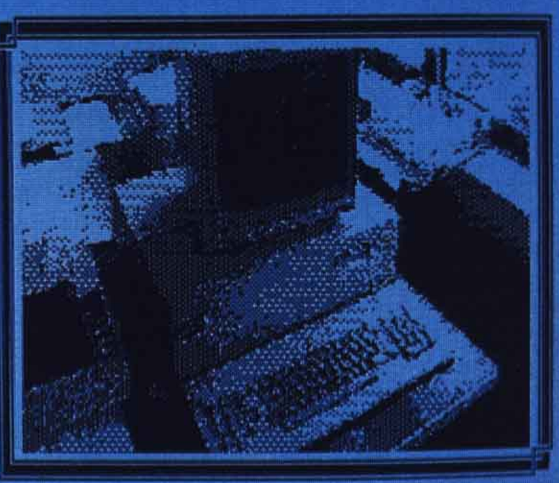
## EL PROGRAMA

Podríamos decir en líneas generales que DYNAMIC PUBLISHER es un programa destinado principalmente para la edición de periódicos, revistas o fanzines, cuidando al máximo todos los detalles como gráficos, colores, títulos, tipos de letra, etc. El resultado global es un producto que explota enteramente las posibilidades de todo un señor ordenador como el MSX-2.

El programa se subdivide en tres partes, que son: un procesador de textos, un editor de carácteres y un programa de diseño.

Explicaros todo el funcionamiento sería muy largo y complejo, y para ello están las instrucciones (que por cierto, y por una vez, son muy amplias). Así que os comentaremos, un tanto por encima, cuales son las principales características del programa.

Una vez cargado el programa en nuestro MSX-2 (o PC si disponemos de la máquina y del fabuloso programa) nos aparecerá en la parte superior de la pantalla el menú principal del programa, compuesto por los siguientes submenús:




OPTIONS. Sirve para realizar un reglaje de las operaciones de dibujo que nos ofrece el programa. Asimismo, de este menú destacamos tres submenús, entre todos los que hay, puesto que son muy importantes para sacar pleno jugo al programa. Estos tres submenús son : GRAFHIQUE, donde entre otras opciones podremos elegir los gráficos en dos o en tres dimensiones. CACHET , desde donde podremos trabajar con imágenes digitalizadas de otros programas. FONT nos permitirá elegir entre una serie de tipos de letra con los que trabajar, e incluso crear uno de propio.

DESIGNER. Nos muestra una serie de estados posibles en que se puede encontrar el cursor cuando está en pantalla.

TEXTE. Un completo procesador de textos.

SYSTEME. Nos ofrece la posibilidad entre otras, de realizar el reglaje de los colores de la pantalla, de las coordenadas, etc...

SCROLL. Nos permite desplazar la pantalla en scroll hacia arriba o hacia abajo. Esta función, tal y como os podéis imaginar, es importantísima, sobre si pensamos en que el programa trabaja con 784 puntos, por lo que es totalmente imposible que todos ellos quepan en la pantalla.

## CONCLUSION

El programa puede o bien ser utilizado con los cursores o bien desde el ratón (mouse). Desde luego lo más recomendable es trabajar desde el ratón tanto por la comodidad que éste nos proporciona, como por mejores posibilidades de desplazamiento. Además del ratón el programa utiliza algunas teclas, como la barra espaciadora, RETURN, STOP, CTRL, HOME, etc...

Los menús del programa están elaborados en sistema de "pull-down", es decir, enforma de ventanas que se abren sucesivamente desde arriba hacia abajo, permitiendo tener varias de ellas en pantalla.

El programa consta además de una serie de funciones como son la modificación de la hora y la fecha, el centrado de la pantalla, etc...

En definitiva, DYNAMIC PUBLISHER es un programa con infinitas posibilidades, que aprovecha perfectamente todas las prestaciones gráficas que pueden brindar ordenadores de 256 KRAM. ¡Soberbio!.

**Título:** DYNAMIC PUBLISHER
**Firma:** RADAR SOFT
**Formato(s):** Diskette 3' 1/2
**Sistema(s):** MSX-2, PC

# PLATOON

## PLATOON

Una vez más un famoso título de la cartelera cinematográdica ha sido convertido en videojuego, para que podamos entretenernos con él en nuestros monitores.

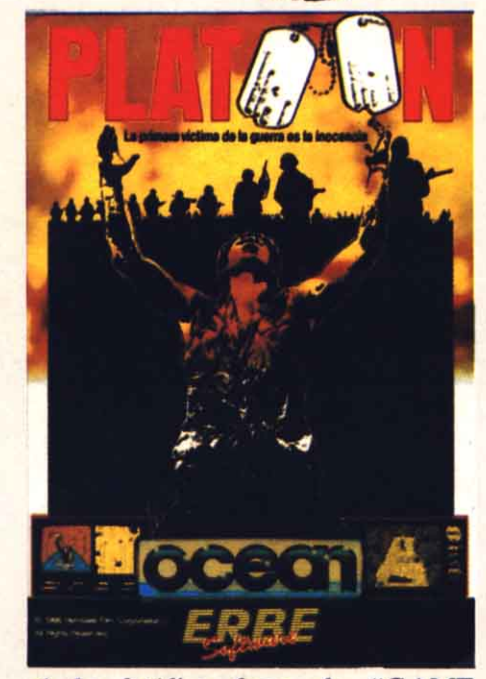
Como todos vosotros ya sabéis, PLATOON, no es la primera obra cinematográfica que es convertida en informática, ni tampoco la primera de su tema (recordemos títulos como por ejemplo RAMBO, o más recientemente PREDATOR).

Como podéis imaginar, PLATOON, tiene un contenido fuertemente bélico.

En el juego llevaremos a un pelotón de 20 hombres, divididos en cinco grupos de cuatro. Nuestra misión consistirá en conseguir salvar con éxito toda una serie de peligros que se nos anteponen, antes de lograrnos reagrupar con nuestros compañeros.

Cada soldado (recordemos que sólo llevamos uno en pantalla, por lo que disponemos de 20 vidas), dispone de una cantidad limitada, pero abundante, de cargadores para su ametralladora y de granadas de mano. Estas últimas se disparan con la barra espaciadora.

También tendremos que tener en cuenta un pequeño reloj de tiempo, que puede ser francamente fatal para nuestros propósitos en algunas ocasiones. Al mismo tiempo, también tendremos que tener en cuenta con el indicador de la moral (situado debajo del tiempo) y que influye mucho en los soldados. Este indicador de moral, baja de nivel cada vez que perdamos un soldado, y si llega a cero ya podemos dar por terminada nuestra partida, puesto que al instante nos aparecerá la fatídica frase de "GAME OVER".




El programa consta de diferentes escenarios.

El primero de los cuales es la selva. En ésta, que está estructurada en forma de laberinto, deberemos de localizar los explosivos (TNT) y después llegar hasta el puente, que acto seguido volaremos. Cabe ir con mucho cuidado en esta fase, sobretodo por los enemigos que saltan sobre nosotros desde arriba o por los que se hallan escondidos en el suelo, así como por las minas, y también como no, por el laberinto que forma la selva. La segunda fase se realiza en un poblado vietnamita, y en ella deberemos de coger un mapa y otros objetos y escaparnos por una trampilla.




La siguiente fase es la del túnel. En ella deberemos de acabar con todos los enemigos que nos salgan al paso. Para ello contamos con un punto de mira. También deberemos de recoger todas las bengalas que podamos.

A continuación, y también con el punto de mira, deberemos de eliminar los enemigos que aparezcan, pero esta vez en la noche. ¡Utiliza las bengalas!

**Título:** PLATOON
**Firma:** Ocean
**Distribuidor:** ERBE Software
**Formato(s):** Cinta cassette y diskette 3'1/2
**Sistema(s):** SPECTRUM, AMSTRAD, C-64, ATARI ST, COMMODORE AMIGA
**PVP:** 875 pts. (cinta), 3.900 pts. (disco)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| MOVIMIENTO-SCROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| COMPLEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |

# RED ZONE

El programa en cuestión es un sencillo simulador de vuelo, en el que poseemos una ametralladora con la que, y por medio de una mirilla, deberemos destruir bases secretas ocultas detrás de algunos muros y otros obstáculos. Para destruirlos tendremos que darles varios impactos. Si sólo se tratara de esto, el juego sería muy sencillo, pero esto no es así, ya que unos molestos cazas no dejan de echarnos por todas partes, por lo que nos veremos obligados a destruirlos si queremos sobrevivir. Si no los destruyéramos, nos lanzarían unas ráfagas de balas que al darnos, restarían más de la mitad de nuestra vida.

Nuestro avión está protegido por una barrera de protones que puede resistir sobre los 15 impactos aproximadamente, pero en caso de que colisionemos con un muro o un enemigo, la barrera disminuirá notablemente.

El juego no ostenta una gran calidad gráfica ya que los decorados son siempre los mismos, pero con mayor dificultad, enemigos nuevos y un poco de cambio de color.

Los enemigos irán cambiando conforme vayamos aumentando de nivel. En los primeros niveles encontraremos a los cazas a los que podremos destruir con uno o a lo sumo dos disparos. Hay otros que aparecen en niveles superiores a los que tendremos que darles en un ojo para poder destruirlos lo cual es difícil porque no dejan de moverse y dar vueltas sobre sí mismos.

No tiene música aunque no se echa en falta ya que el programa se acompaña de sonidos de disparos, colisiones y otras peripecias que junto con la presencia de los enemigos hacen que no esté pensando en otra cosa más que en destruir todo cuanto se nos ponga por delante.

En resumen, es un buen juego con un sonido aceptable al igual que sus gráficos, pero con una gran adicción.

**Título:** RED ZONE
**Firma:** Ponyca
**Formato(s):** Cartucho MegaROM
**Sistema(s):** MSX-2

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| MOVIMIENTO-SCROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| COMPLEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |









## BARBARIAN

Después de aparecer y triunfar en los ordenadores de ocho bits, el célebre y ya mítico BARBARIAN (de PALACE Software) acaba de hacer su aparición para los ordenadores de dieciséis bits. Así es, primero, y ya hace algunos meses, apareció para ATARI ST y hace algo menos para AMIGA.

El programa, como todos vosotros ya sabéis es por entero pura acción, pues en él deberemos exterminar rival tras rival, hasta llegar al gran mago. Para ello contamos con nuestra espada, además de nuestras manos, piernas y cabeza. Al comenzar la partida contamos con una serie de seis unidades de energía, las cuales serán capaces de resistir hasta doce golpes del enemigo (siempre en el caso de que éste no nos sorprenda y nos decapite con un certero golpe).

Los decorados del juego, aunque no son muchos, están ajustados a la temática del programa, aunque se echa un tanto en falta un buen "scroll" de los mencionados decorados. Por lo demás también hemos de resaltar la demostración del programa, y su gran título de tonalidades rojas, así como las dos serpientes que aparecen siempre que jugamos.

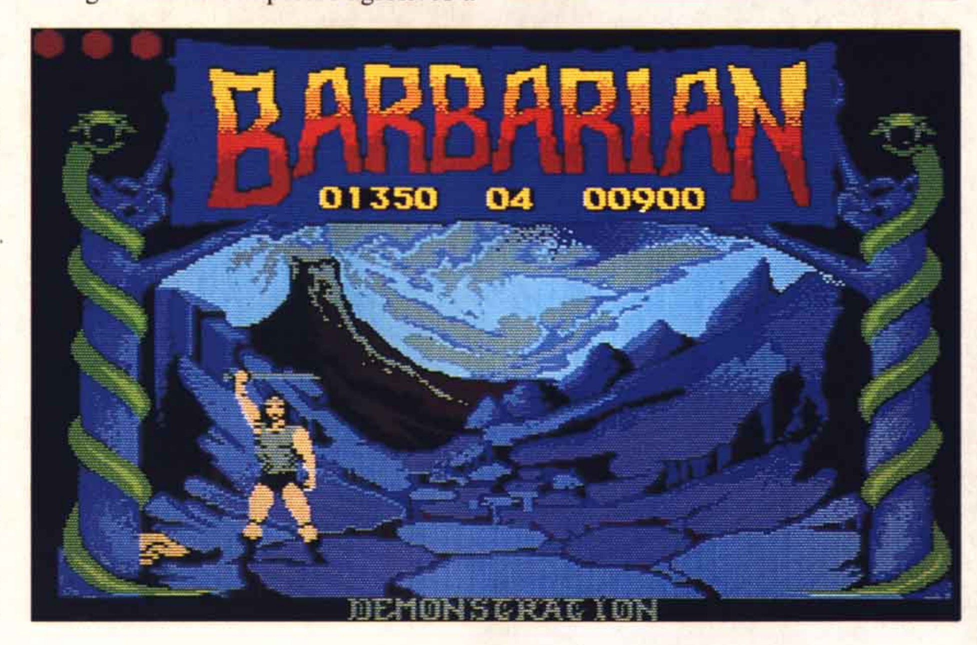
La dificultad del programa es importante, pero la podemos superar fácilmente con el tiempo y las partidas. En definitiva y como conclusión, podemos hablar fenomenalmente de dicho programa, un super juego, en el que resalta la grandeza de su originalidad y su adicción, sin dejar de banda los otros aspectos como movimiento, gráficos y música. En este último aspecto resaltan las voces digitalizadas de las versiones ATARI ST y AMIGA.

En definitiva, este es un programa que como ya hemos dicho anteriormente, se compone por entero de pura acción y belicismo, con el que podréis desahogar vuestros impulsos agresivos a través de golpes de espada a diestro y siniestro.

Sólo nos cabe esperar que la segunda parte, terminada ya por la firma británica PALACE Software, sea de la misma calidad que esta primera y no se cumpla de "segundas partes nunca fueron buenas".

**Título:** BARBARIAN
**Firma:** PALACE Software
**Distribuidor:** ERBE Software
**Formato(s):** Cinta cassette y diskette 3' 1/2
**Sistema(s):** SPECTRUM, C-64, AMSTRAD, ATARI ST y AMIGA
**PVP:** 3.900 pts.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| MOVIMIENTO-SCROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| COMPLEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |



# BLUEBERRY

**Título:** BLUEBERRY
**Firma:** COCKTEL VISION
**Formato(s):** Diskette 3' 1/2
**Sistema(s):** ATARI ST, COMMODORE AMIGA, AMSTRAD

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| MOVIMIENTO-CROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| COMPEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |



## BLUEBERRY

Un hombre apodado BLUEBERRY, fue el único y por lo tanto el primero y último que se atrevió a adentrarse en las áridas tierras de los indios, junto con su compañero Jimmy Mac Clure , en busca de los aledaños de un pueblo abandonado, donde se esconde el espectro de una vieja leyenda india.

Como todos vosotros ya sabéis, aunque aquí no sea demasiado conocido, BLUEBERRY es un famoso héroe del legendario Oeste. Las aventuras de este singular y valiente personaje han sido comentadas en todo el mundo.

Ahora la firma COCKTEL VISION nos brinda la oportunidad de tener en nuestras pantallas informáticas al mencionado personaje. Y precisamente con la última de sus video-aventuras, titulada "EL FANTASMA DE LAS BALAS DE ORO".

El programa como todos vosotros ya os podéis imaginar, está elaborado en forma conbinada de diálogos y gráficos, es decir, exactamente igual que un comic. Según las circunstancias se nos dará a elegir entre diversas opciones, como son por ejemplo elegir la dirección de nuestro camino, hacer hablar a uno u otro personaje etc...

Junto con los gráficos y los diálogos, en este caso en francés, el programa también cuenta con una fenomenal música, de la que resaltamos la de la pantalla de presentación, y unas fenomenales voces digitalizadas que de tanto en tanto dan un realismo más que suficiente al juego.

Durante tu aventura, y encarnándote en la piel de Blueberry tendrás que enfrentarte a innumerables peligros como el desierto, un ataque inesperado de los indios, a los que podrás combatir a través de los cursores y la barra espaciadora, que te servirán para manejar y disparar tu fusil, la sed, las escurridizas serpientes, y también, como no, al traidor Lukner, que es seguramente nuestro mayor enemigo.



Para finalizar y como valoración os diremos que Blueberry es un buen programa, original, con bellos gráficos, interés, y unos efectos sonoros muy bien conseguidos, gracias a sus espectaculares voces digitalizadas que como hemos dicho anteriormente ofrecen un gran realismo al programa.

Lunker, ese insaciable y pérfido

D'APRES TOI, LE POINT
D'EAU EST LA-BAS, AU PIED
DE CETTE MESA ISOLEE...








reptil, nacido en un pueblo perdido de las montañas Rocosas, era un condenado bribón.

Su población hacía fama a su nombre, "Phantom Village". Cuatro cabañas destartaladas y una infecta taberna componían sus "edificios" públicos. Esta última, era la "sede social" del Club de A.A., grupo mayoritario en el "consejo municipal".

Beodos, como el padre de Lunker, apodado "el Ciclón de la Mediana". Pero un buen día, papi Ciclón feneció de cirrosis hepática, donando su hígado a la ciencia.

Debido a ésto y a que la mamá de Lunker no era del todo respetable (bailarina de "saloon", para más detalles), provocó en su hijo de corta edad una psicosis endógena de carácter regresivo, que le incitó, sucintamente, a darse a la bebida y cometer actos considerados fuera de la ley terrenal, como el colarse en conventos o robar flores silvestres del patio del frenopático municipal.

Afortunadamente, apareciste tú, el único capacitado para mostrarle la luz y hacerle volver al camino del bien.

Tras esta corta disertación sobre el enemigo "inseparable" de Blueberry, os diremos que éste es un buen programa, muy original, con unos estupendos gráficos, notable adicción e interés, y unos efectos sonoros de lo más sorprendentes, gracias a las espectaculares voces digitalizadas que como hemos mencionado anteriormente ofrecen un gran realismo al juego.

# XYZ

Las rarezas dentro de nuestro apreciado mundo del software, no acostumbran (por suerte o por desgracia) a ser muy corrientes. Pero para que veais una muestra, aquí os presentamos la excepción que confirma la regla: X-Y-Z.

X-Y-Z es un peculiar, singular, extraño (y todos los sinónimos que le queráis dar) cartucho MegaROM para MSX-2 de la casa nipona HAL laboratory (recordemos entre otros títulos los EGGERLAND MYSTERY 1 y 2 o los HOLE IN ONE).

La verdad es que el objetivo del juego no está muy claro, ni con las instrucciones delante, por lo que os recomendamos que tengáis mucha paciencia y no perder la compostura.

Bien, traduciendo del inglés (de aquella manera), hemos llegado a la conclusión de que encarnados dentro de la piel del singular jovencito nipón que movemos por todas las pantallas, hemos de llegar a encontrarnos con nuestra familia, de la que nos extraviamos cuando estábamos visitando la ciudad.

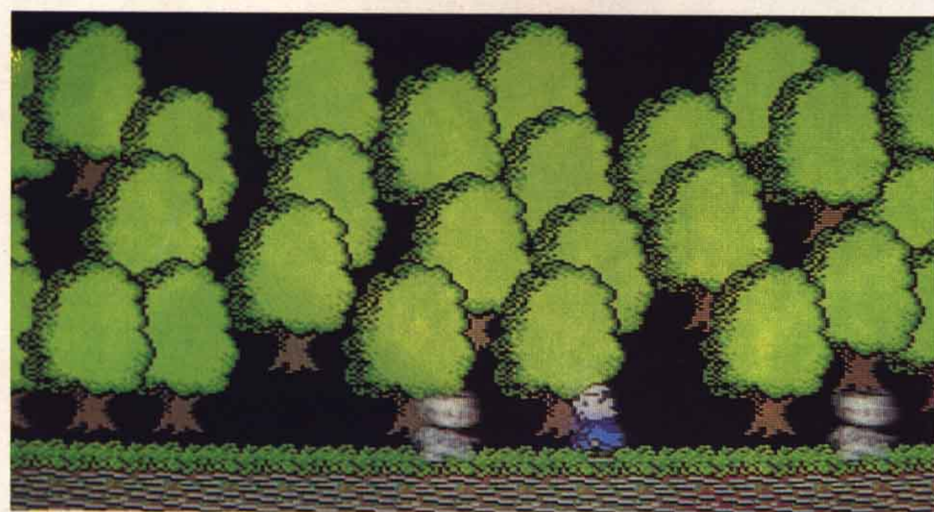
La misión no será fácil, por lo que os recomendamos muchas dosis de paciencia. Al comenzar la aventura nos hallaremos situados en la ciudad, comenzando, también, a divisar a sus extraños habitantes que, digámoslo sinceramente, no son muy hospitalarios.

En las tiendas que divisemos a nuestro paso, podremos entrar, si tenemos intención de comprar alguna cosa, siempre en el caso de que nuestra economía nos lo permita. Esto último lo sabremos pulsando la tecla GRAPH.

Bien, la verdad es que pocas son las ayudas que os podemos dar en este juego, por lo que tendréis que ser vosotros mismos lo que consigáis resolverlo.

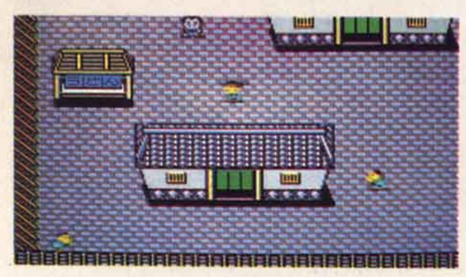
En cuanto a las otras características del programa, son bastante favorables a la adicción, puesto que cuenta con una agradable y original música, un buen «scroll» y veloz movimiento, gráficos sencillos pero aceptables y un excelente colorido (que no se aprecia a simple vista).



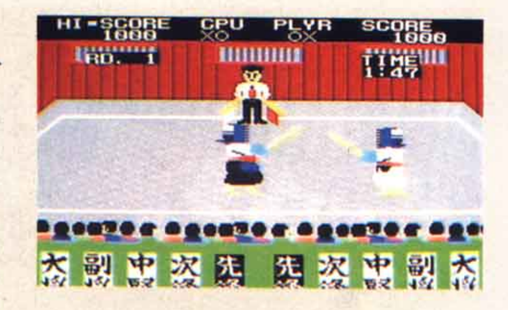



**Título:** X-Y-Z
**Firma:** HAL LABORATORY
**Formato (s):** Cartucho MEGAROM
**Sistema (s):** MSX-2



Después de todo lo expuesto hasta ahora, y aunque os parezca un poco extraño, os podemos garantizar que se trata de un curioso e interesante programa, que gustará sobre todo a aquellos adictos a los videojuegos que disfruten avanzando a través de pantallas y pantallas, sin que ello represente tener que cumplir un cometido fijo o al menos conocido.

## KENDO




Es seguro que todos vosotros conoceréis o al menos habréis oído nombrar alguna vez un deporte marcial denominado KENDO.

El KENDO es una arte marcial que se practica a "golpes de palo", propinados por dos adversarios, que normalmente no se caen nada bien.

Ahora gracias al mundo de los juegos por ordenador podemos disfrutar con una videoaventura que hará las delicias de los fanáticos de programas como BOXING, YIE AR KUNG-FU 1 y 2, y algún que otro juego de estas características.

Se trata de KENDO, un programa de lucha que no tiene nada que envidiar a los clásicos de la superconocida firma nipona KONAMI.

Este programa producido por la no menos conocida firma SEGA, contiene todos los elementos necesarios para lograr que un juego sea atractivo, y lo más importante, que provoque una gran adicción.

El programa, a la venta en cartucho, cuenta con unos gráficos nada despreciables en comparación con otros programas del estilo, y con una música muy aceptable. Su sistema de juego es el clásico de los programas de este tipo, cada jugador dispone de una determinada energía que se va gastando a medida que se le golpea. También cuenta con un árbitro, que queda muy bien, y con unos cuantos espectadores que pasaban por allí.

Se puede luchar contra el ordenador, en cuyo caso tu adversario se llamará CPU, o contra tu peor amigo, que se pondrá al mando de otro joystick.

Un buen programa que cuenta con excelentes gráficos, una regular musiquilla y una fuerte adicción.

**Título:** KENDO
**Firma:** Sega
**Sistema(s):** MSX
**Formato(s):** Cartucho ROM




## HOCKEY

Todos recordaréis el superconocido KONAMI'S SOCCER.

Ahora disponemos en nuestras pantallas, de un nuevo programa deportivo, pero esta vez jugado sobre hielo. Se trata de HOCKEY un simulador producido por la firma nipona SEGA.

El mecanismo del programa es parecido al antiguo SOCCER, pero en este caso, la pista es mucho mayor, por lo que la pantalla de vuestro monitor sigue la jugada y ocupa tan sólo una cuarta parte del terrreno de juego.

El programa es de lo más completo. El valiente usuario que se atreva a jugar un encuentro deberá hacerlo contra la CPU. Cada encuentro queda dividido por la máquina en periodos, y podrá elegirse el nivel de dificultad adecuado a cada usuario.

Los gráficos están bien conseguidos, sobre todo en los jugadores. El color es también un elemento esencial del programa, a resaltar el azul de la pista que contrasta muy bien con el resto de los objetos que hay sobre el terreno.

Como todo programa que se precie, cuenta con una música y un sonido bastante aceptables.

Como en todos los programas de este tipo, el jugador que está más próximo al disco es el que lo gobierna. El portero también puede ser dirigido a nuestra voluntad, aunque nunca se sabe muy bien hacia donde se dirige cuando se encuentra en manos de los adversarios.

En definitiva, HOCKEY, es un buen programa que cuenta con buenos gráficos, buen sonido y una agradable presentación que hará disfrutar a los seguidores y forofos de videojuegos deportivos.




**Título:** HOCKEY
**Firma:** Sega
**Sistema(s):** MSX
**Formato(s):** Cartucho ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GRÁFICOS
MOVIMIENTO-SCROLL
COLOR
SONIDO-MÚSICA
COMPLEJIDAD
ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
REL. PRECIO-CALIDAD
VALORACIÓN GENERAL

## SIR FRED

Este valeroso caballero, llamado Sir Fred, será el encargado de deleitarnos durante largo rato, con sus apasionantes aventuras, y por supuesto nuestra misión será, rescatar a la princesa Venivete, llamada así por la sencilla razón de que nunca sabremos dónde se halla secuestrada, por el malvado Black Caballero, el cual es todo menos lo último.

Para lograr esta ardúa misión disponemos de varios objetos, éstos nos serán de mucha utilidad, y que encontraremos en nuestro camino.

Estos son:

Carnaza: muy necesaria para zafarse de las molestas pirañas, debido a su insaciable hambre, no nos dejarían llevar a buen término las pantallas submarinas.

Botella de vino: imprescindible para animar al borracho, con la intención de que nos traslade en su barca al otro lado de la pantalla.

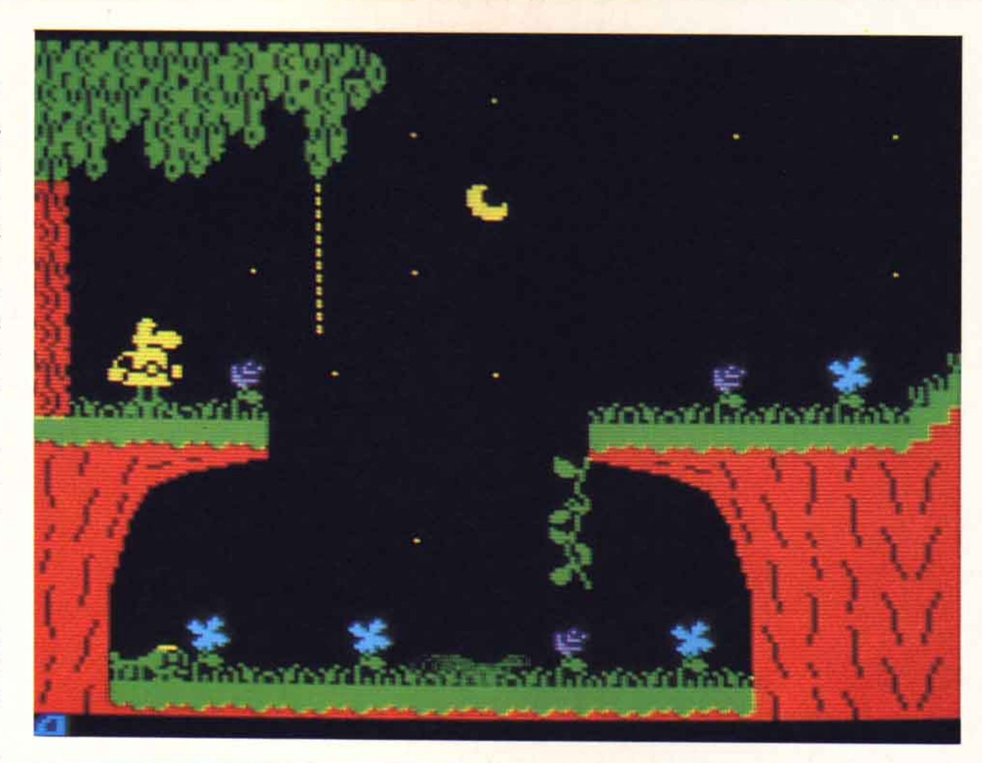
Cuerda: dejándola caer en algunos lugares del castillo conseguiremos ascender sin la penosa necesidad de darnos un buen golpe. Para poder usarla tendremos que situarnos en el borde del lugar en cuestión y apretar la tecla usar. Mas sólo podremos obtener resultados positivos en ciertas pantallas, estas son: la 29, 17, 7 y la 13. En la última mencionada, también nos permitirá balancearnos, con lo cual nos dará la posibilidad de dar fin a esta difícil pantalla.

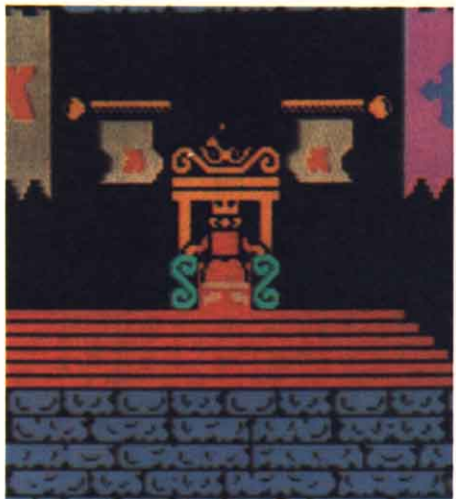
Partitura: tras el son de la Séptima de Beethoven se abrirá un pasaje secreto que media entre las pantallas 26 y 27.

Cruz: con ella eliminaremos los poderes fácticos de Satanás. El cual se halla en la pantalla número 12.

Espada: muy necesaria para eliminar a los defensores del castillo, situados en las pantallas 14, 15 y 17, de no llevarla seríamos eliminados automáticamente.

Ballesta: la utilizaremos como arma contra los arqueros y monstruos que se interpongan en nuestro camino, como a su vez para mover ciertas palancas activadoras de móviles.



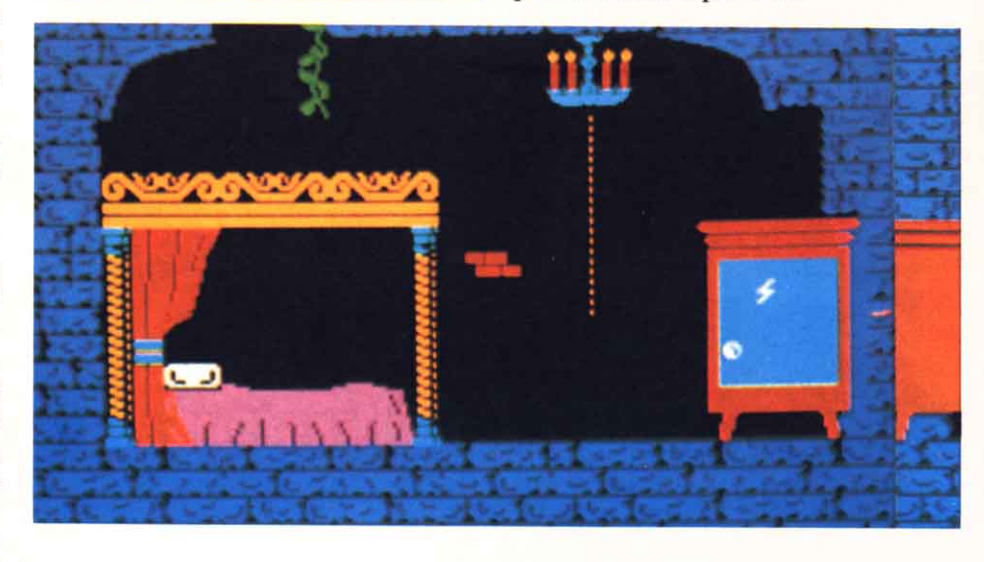


Piedras: al igual que la anterior, éstas, tienen la misma misión, pero con la variante de tener un alcance de tipo parabólico.

Taburete: útil para superar ciertos obstáculos, que sin él, nos serían imposibles de alcanzar, éste es imprescindible en las pantallas 13 y 43.

Antorcha: de no llevarla, las pantallas 12, 42 y 47, nos sería absolutamente imposible superarlas.

Flauta mágica: con ella, las cuerdas que se hallan en las pantallas 26, 30 47, nos obecerán al son mágico de ella. Conseguiremos que asciendan y así poder ascender por ellas.

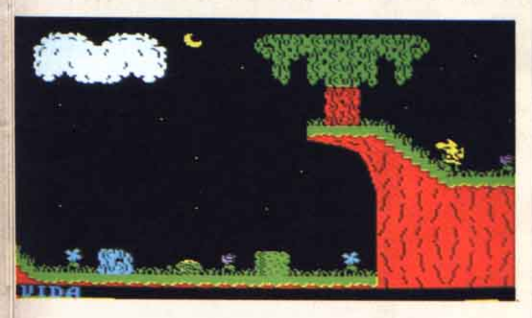


Grifo: si situamos dicho artilugio en la fuente que encontraremos en la pantalla 9, podremos alcanzar la siguiente por métodos natatorios, dado que la pantalla 9 se inundará.

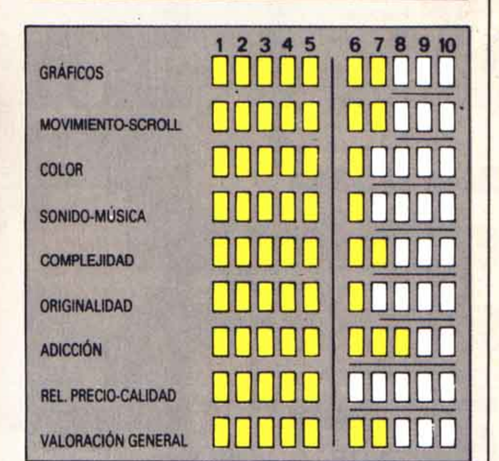
Cerillas: para aquellos partidarios del terrorismo medieval, puesto que deberemos utilizarlas para hacer explotar unas bombas, con la intención de liberarnos el camino de obstáculos. Utilizar en las pantallas 7, 19, 20 y 35, siempre al lado del explosivo.

Pollo: alimento de nuestro héroe, para restablecer energías pérdidas en la búsqueda de su amada Venivete.

Llaves: la verde se utilizará en la pantalla 45, la amarilla la usaremos en la pantalla 14 con el fin de elevar la reja del puente, y la azul útil para todas las puertas que hallemos en las tenebrosas mazmorras del castillo, éstas se encuentran en las pantallas 6, 7 y 9.



**Título:** SIR FRED
**Firma:** Made in Spain
**Distribuid.:** ERBE Software
**Formato(s):** Cinta cassete
**Sistema(s):** Spectrum, Amstrad, MSX
**P.V.P.:** 875 pts.



| | 1-10 (casillas marcadas) |
|---|---|
| GRÁFICOS | 7 |
| MOVIMIENTO-SCROLL | 7 |
| COLOR | 6 |
| SONIDO-MÚSICA | 6 |
| COMPLEJIDAD | 7 |
| ORIGINALIDAD | 6 |
| ADICCIÓN | 8 |
| REL. PRECIO-CALIDAD | 5 |
| VALORACIÓN GENERAL | 7 |

## DESTROYER

En este juego, la misión consiste en penetrar en la flota del Imperio Krantoriano, dueña y señora de la galaxia, e intentar destruirla.

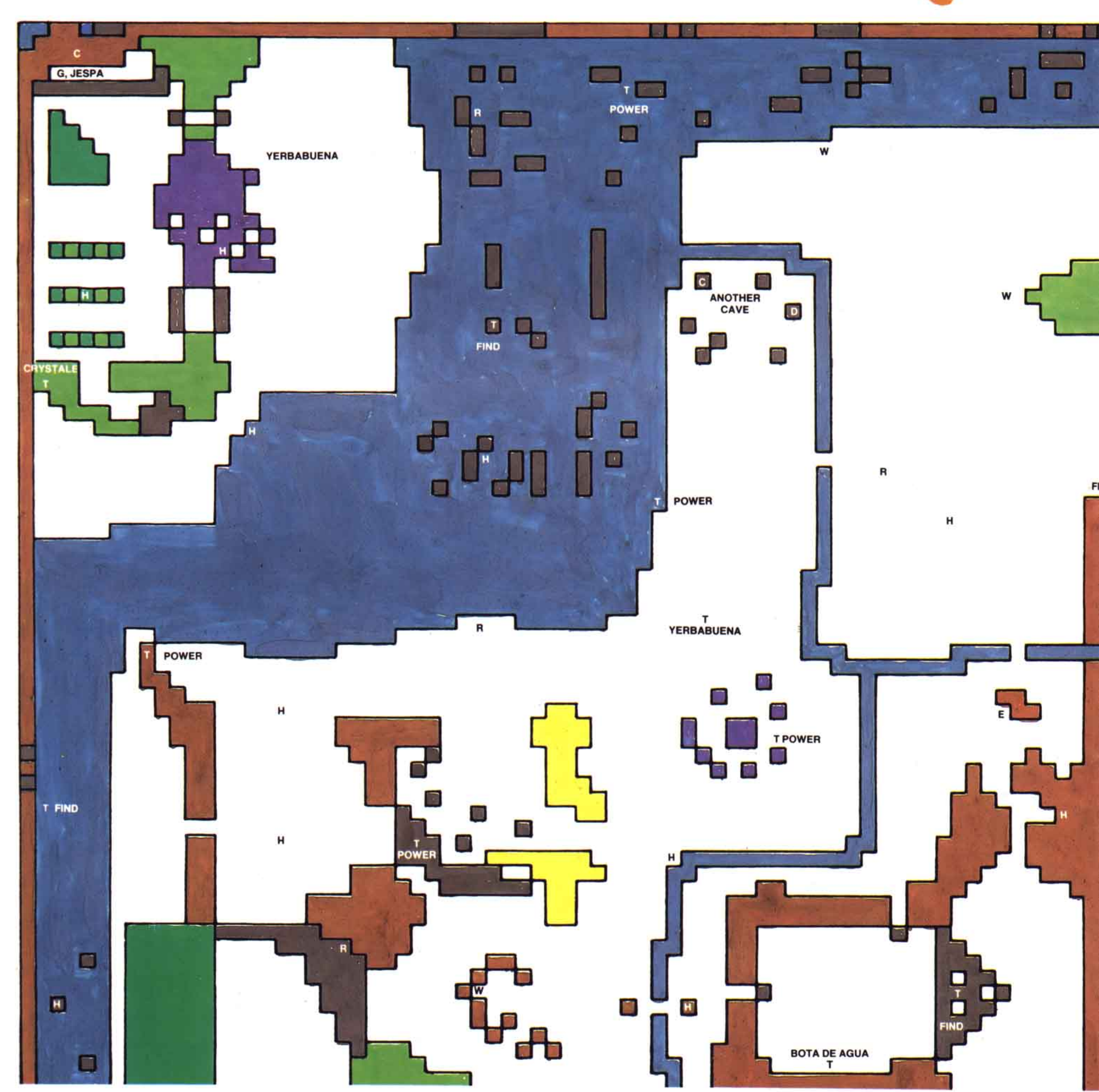
El cometido será, como no, el de luchar contra cientos de enemigos para llegar a la fortaleza, pero claro, habremos de usar un «poquitín» la violencia para abrirnos camino, destrozando todo lo que encontremos a nuestro paso. Para que ello se haga realidad, disponemos de una caza multidireccional que luchará hasta el fin.

Además de poder jugar con joystick o cursores, al tecla CODE servirá como control multidireccional control estándar.

**Título:** DESTROYER
**Distribuid.:** MIND GAMES España
**Formato(s):** Cinta cassete
**Sistema(s):** MSX, MSX-2

| | 1-10 (casillas marcadas) |
|---|---|
| GRÁFICOS | 7 |
| MOVIMIENTO-SCROLL | 6 |
| COLOR | 7 |
| SONIDO-MÚSICA | 7 |
| COMPLEJIDAD | 6 |
| ORIGINALIDAD | 7 |
| ADICCIÓN | 6 |
| REL. PRECIO-CALIDAD | 6 |
| VALORACIÓN GENERAL | 6 |

# Golvellius



C
G. JESPA
YERBABUENA
H
H
CRYSTALE
T
H
R
T
POWER
T
FIND
H
W
C
ANOTHER CAVE
D
W
T
POWER
R
H
R
T
YERBABUENA
T
POWER
H
T POWER
E
T FIND
H
T
POWER
H
H
R
W
H
H
T
FIND
BOTA DE AGUA
T
H

## GOLVELLIUS, LA AVENTURA

La dura batalla contra las fuerzas del mal va a comenzar. Acabas de pasar la primera cueva, que da acceso a este olvidado valle, lleno de bosques, ríos, cementerios, grandes lagos y derruidas murallas.

En algún lugar de este agreste territorio, se esconden los siete demonios a los que has de dar muerte, y su jefe, GOLVELLIUS, señor de los siete avernos.

Conseguirlo no va a ser fácil. Tendrás que explorar palmo a palmo todo este extenso valle, aniquilando las criaturas infernales que lo pueblan. Pero no todo seran dificultades, las hadas del bosque te contarán sus secretos al oído, podrás conseguir útiles objetos y eficaces armas y divinidades propicias te ayudarán a seguir.



## EL JUEGO

Cuando empecemos a movernos por el extenso mapeado de este programa (12x12 pantallas), nos encontraremos en algunas de ellas con unas entradas que se abren en el suelo. Bien, para empezar, convéncete de que en todas las pantallas (excepto en la salida), hay uno de estos agujeros negros. Si en alguna no aparece, hay que descubrirlo por alguno de estos métodos:

-matando un número determinado de enemigos

-permaneciendo en la pantalla un lapso de tiempo aleatorio

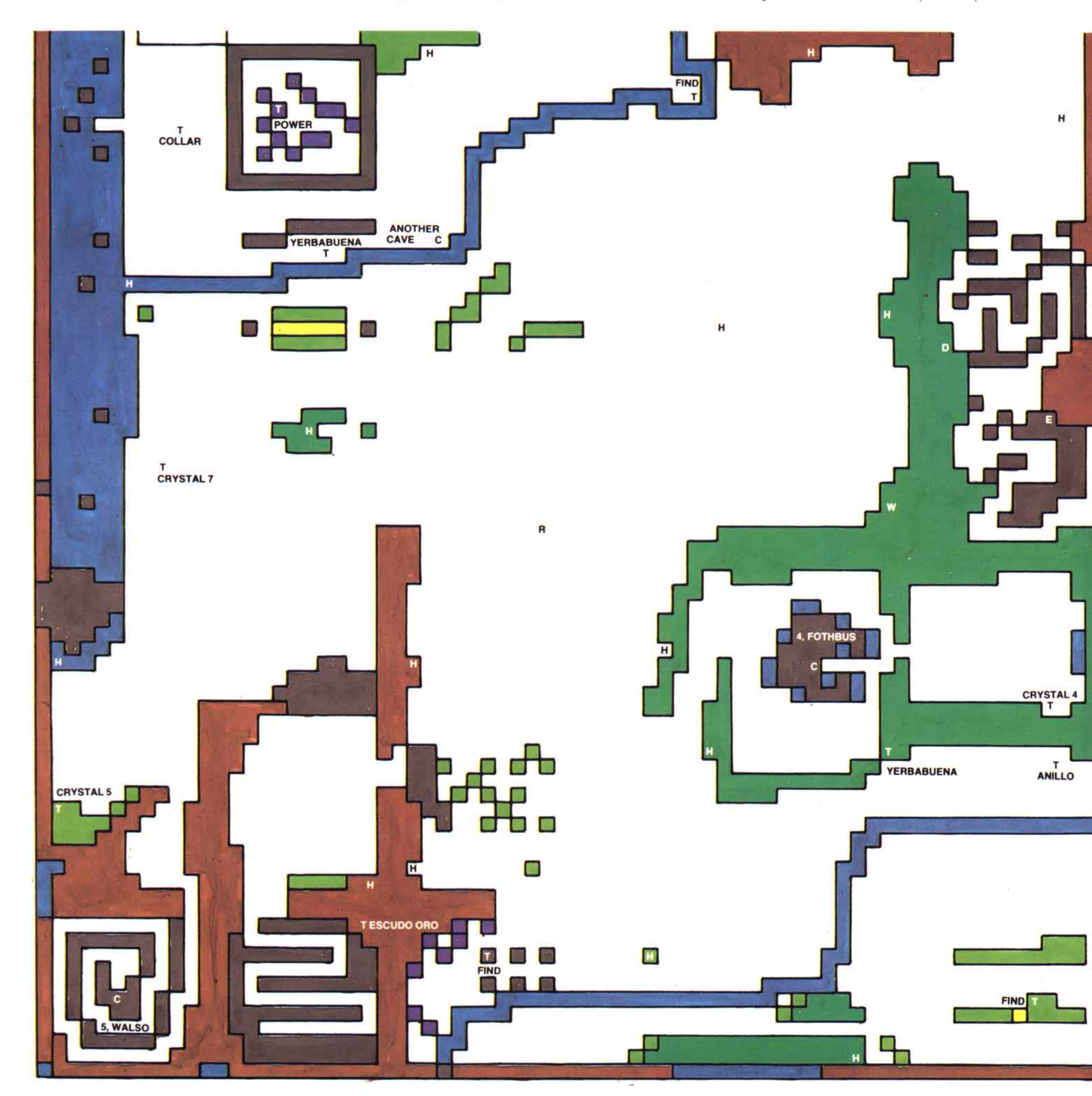
-golpeando con tu espada en algún lugar

o más raramente:

-pasando por el lugar en que está.

-esperando un tiempo sin matar ningún enemigo

-pulsando PAUSE (STOP)



De todas formas hay entradas que no se pueden abrir si antes no has matado a cierto demonio o llevas cierto objeto.

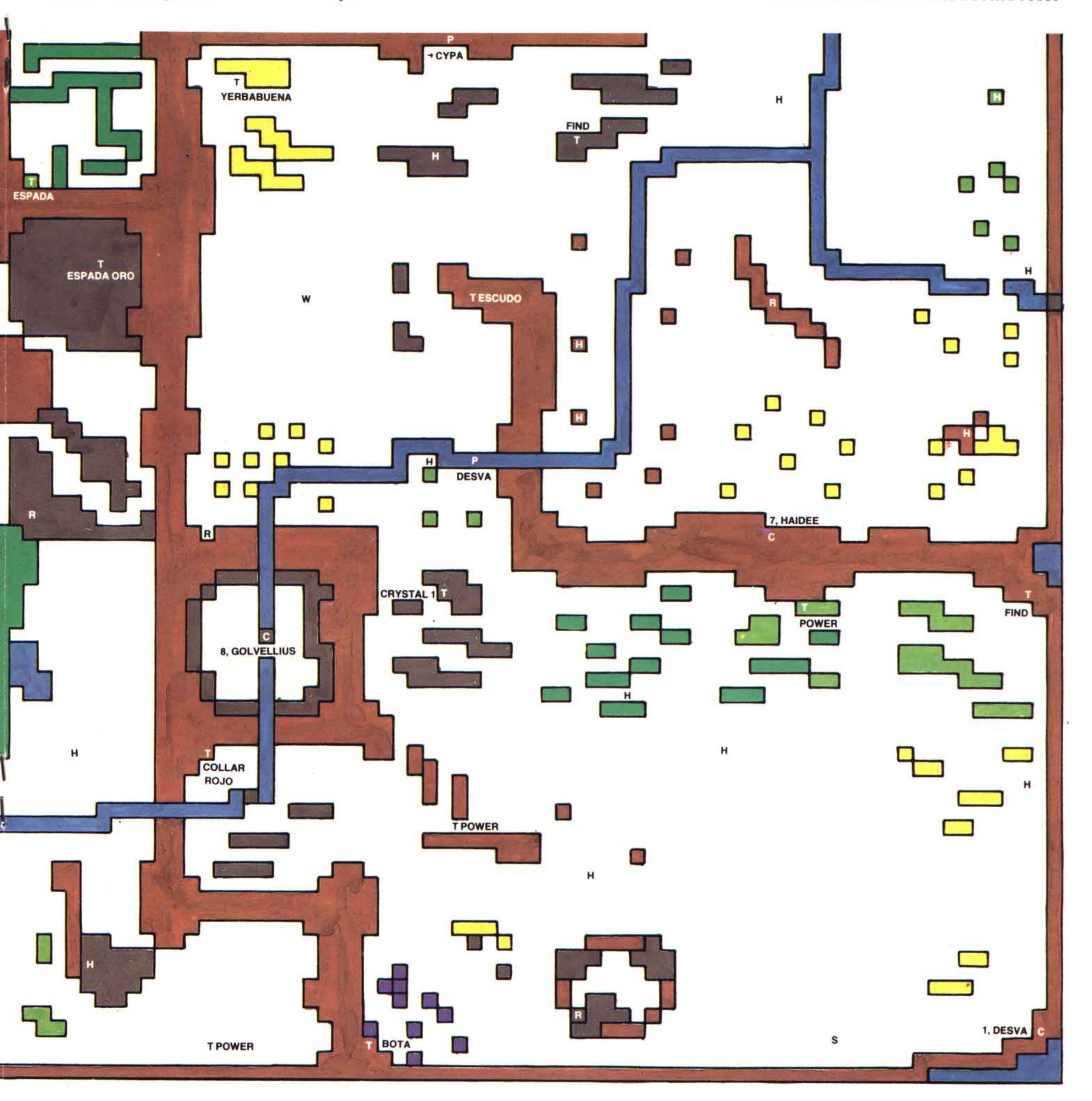
Entrando en estos lugares puedes encontrar un hada que te da un consejo o pista que comprar; RANDAR, que establece tu energía; ENNY o DINA, que te venden o compran, respectivamente energía; WINKLE, que te da un PASSWORD de tu situación actual; o la entrada a una cueva.

## LOS OBJETOS

La poción mágica. Aumenta la capacidad de tu marcador de energía.

El bolso. Gracias al cual te podrás mover y huir cuando te toque un enemigo, imprescindible cogerla cuanto antes.

Hierba medicinal. Actúa como reser-



va de energía para casos de emergencia.

Espada. Más fuerte que la que tienes en principio.

Escudo. Te protege de la mayoría de los disparos.

Anillo. Con él podrás romper con tu espada las piedras grises.

Collar. Si lo tienes, aparecen algunos agujeros.

Collar rojo. Aparecen algunos agujeros más.

Espada de oro. No hay enemigo que se te resista.

Escudo de oro. Bloquea todos los disparos.

Botas de agua. Con ellas podrás atravesar ríos y lagos, y llegar a lugares de otro modo inaccesibles.

Crystal. Hay uno por cada mundo. Debes comprarlos para poder enfrentarte a GOLVELLIUS.

El dinero para comprar estos artículos lo conseguirás matando enemigos.

### LA AVENTURA

Hacer una descripción exhaustiva de todo lo que hay que hacer para llegar al final sería demasiado largo, baste decir que, antes de meterte en una cueva, entres en todos los agujeros próximos y que al salir de ellos vayas inmediatamente a por el CRYSTAL correspondiente de todas formas. Aquí van unas directrices generales:

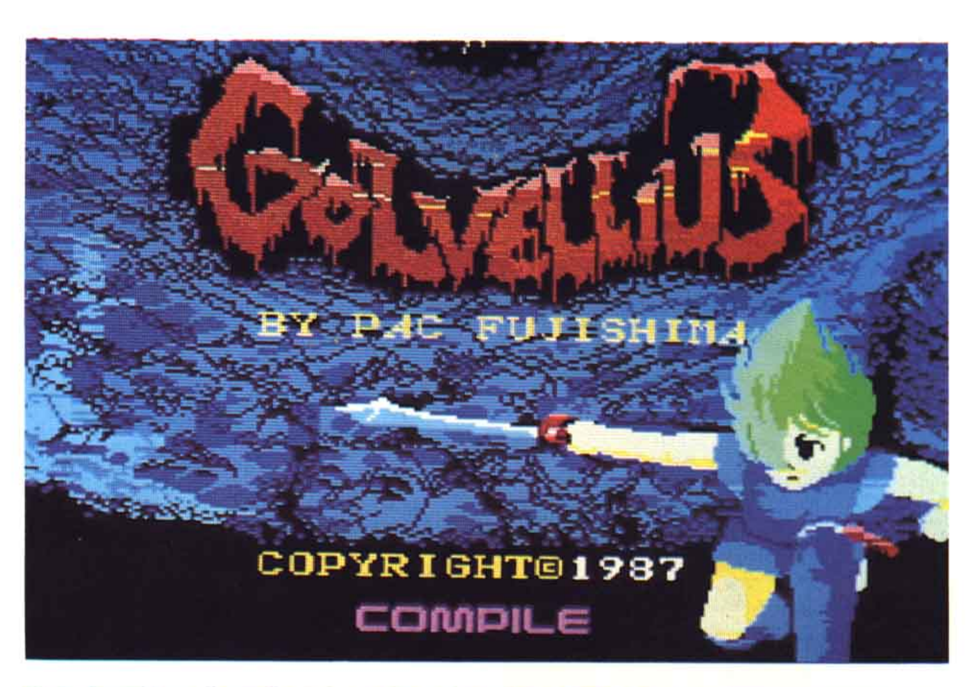
Cueva 1 (DESVA). En la esquina inferior derecha del mapa, mata algunos murciélagos para que aparezca. Al salir, habrá aparecido un puente en el río, lo que te permitirá acceder a muchas más pantallas.

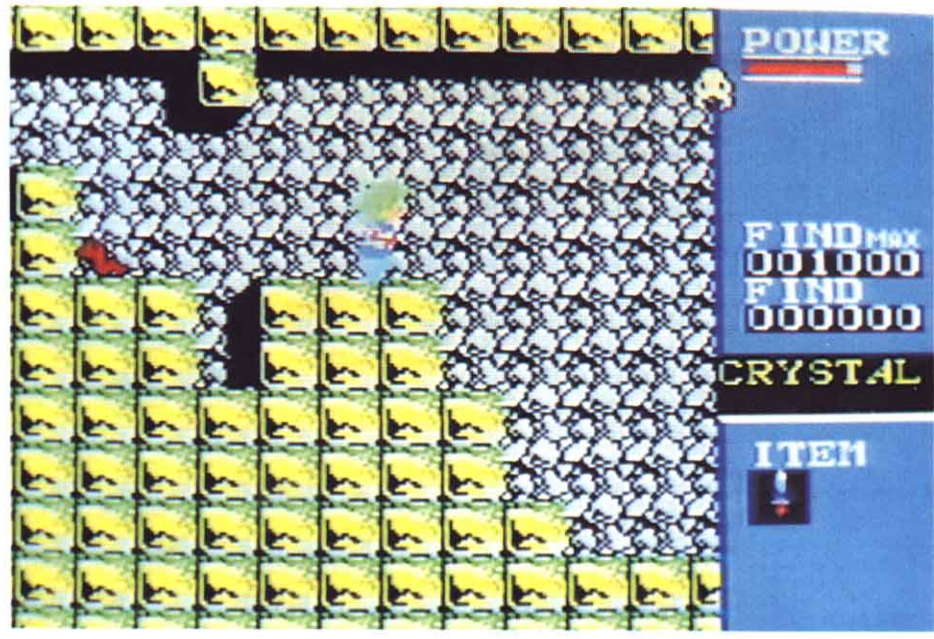
Cueva 2 (CYPA). A la derecha, golpea el muro al final del pasillo. Cuando termines se abrirá una brecha en la muralla, y podrás visitar otro sector del mapa.

Cueva 3 ((TALBUR). Al norte de la anterior, golpea varias veces el árbol, cuando salgas de ella, encontrarás un acceso a través de la muralla hacia toda la parte izquierda del mapa.

Cueva 4 (FOTHBUS). Muy al sur, has de golpear la roca en el centro del lago.

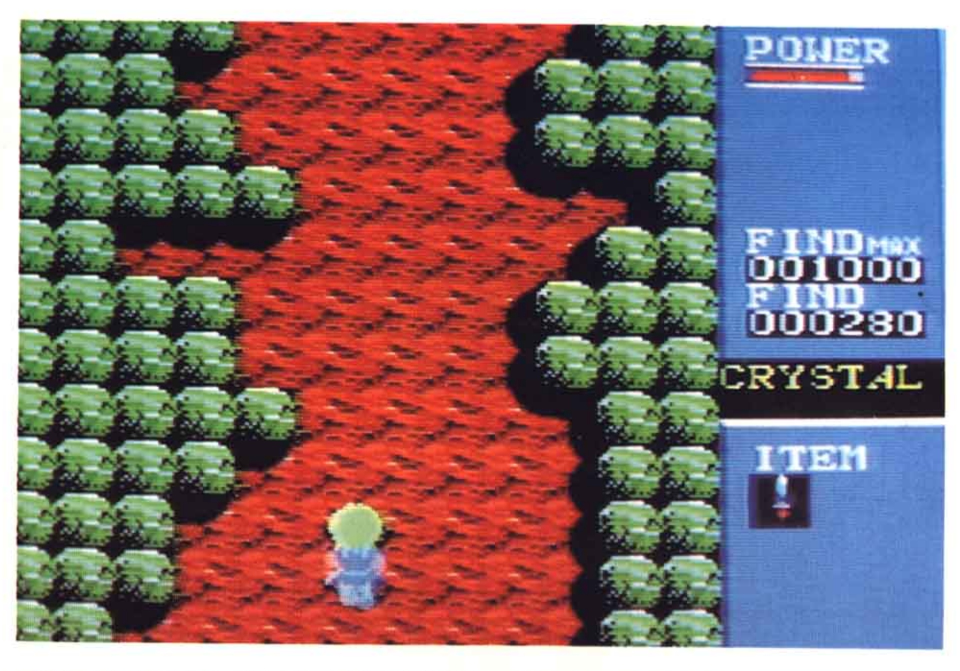
Golv






ellius










Cueva 5 (WALSO). En la esquina inferior izquierda, debes tener el anillo para romper la roca en el centro del laberinto.

Cueva 6 (JESPA). En la esquina superior izquierda, coge las botas de agua para poder llegar hasta ella, para que aparezca la entrada, despista unos momentos a los enemigos, sin matar ninguno.

Cueva 7 (MAIDEE). Muy lejos, cerca de la salida, para abrirla, golpea los siete árboles en el sentido contrario a las agujas del reloj. El CRYSTAL 7 está al otro extremo del mapa.

Cueva 8 (GOLVELLIUS). Cerca de la salida, en una pantalla rodeada de muros cuyo único acceso es remontar el curso del río. Rompe todas las piedras y luego golpea la piedra del medio. Esta cueva es muy larga, así que antes de entrar reponer la energía en el RANDAR próximo, si no quieres enfrentarte a GOLVELLIUS en las últimas.

Los enemigos finales son en general fáciles. Los que no disparan lo son aún más, pues lo único que tienes que hacer es colocarte tras ellos, en el borde superior de la pantalla, y golpear desde allí. El propio GOLVELLIUS puede ser vencido fácilmente de esta forma.

En fin, ahora todo depende de tí. Una vez traspasados los límites de este enclave mágico, la única defensa será tu espada... Pero de todas formas, si llegaras a desesperar algún día de conseguir tu objetivo, recuerda este poderoso conjuro:

66Y35N7N76
7JII7B5PRF

## CLAVES DEL MAPA

H-HADA
T-TIENDA (donde comprar un objeto)
W-WINKLE
R-RANDAR
E-ENNY
D-DINA
C-CUEVA
S-SALIDA

# BUGGY BOY

Por fín nos llega de la mano de ELITE este magnífico juego de arcade, en la conversión para los usuarios del ATARI ST.

Para los que ya conzcais la versión de la máquina de bar, bastará decir que las diferencias con este BUGGY BOY son inapreciables.

He aquí una breve, pero cuidadosa, explicación para aquellos que no hallais disfrutado todavía de este maravilloso programa.

Controlamos un gracioso todoterreno que tendremos que guiar por todas las zonas de un mapa.

Para ir dominando el control de dicho auto, se incluye también un circuito de pruebas, en el que dispondremos de cinco vueltas para practicar, como a su vez nos concederá un tiempo extra al pasar por salida para la realización de estas prácticas preliminares.

Durante el recorrido aparecen unos banderines de colores, que al recogerlos en un orden indicado previamente, nos proporcionarán un incremento en el marcador.

También saldrán unos de mayor tamaño. Si cruzamos por debajo de éstos nos propocionarán, bien puntos o bien un tiempo extra.

También por supuesto, tendremos que superar toda clase de peligros. Estos nos harán perder tiempo, pues saldremos de la carrera momentánea-mente.

Si rodamos por encima de unos troncos que encontraremos durante el trancurso de la prueba, conseguiremos con ello una elevación que nos proporcionará un desplazamiento más rápido pero peligroso, pues en el aire no disponemos de giro.

Los cinco decorados, por los que nos podremos deslizar son:

OFF ROAD,
NORTH,
SOUTH,
EAST
y WEST.

Los gráficos de éstos, bien realizados, harán las delicias de los "auto"-adictos.

Consideramos que este magnífico juego de ELITE, junto con el programa IKARI WARRIORS de la misma firma, arrasarán el mercado internacional.

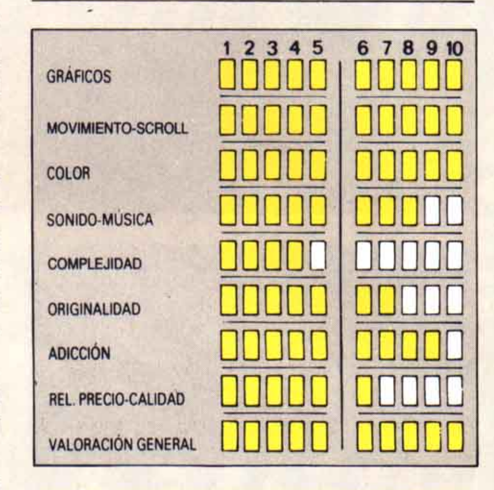
**Éste es un juego en que no hacen falta pistolas, ni granadas, ni metralletas para acabar con el enemigo: tan sólo nos son necesarios unos buenos reflejos y la suficiente habilidad como para esquivar los peligros de la carretera.**

**Ganará quien conduzca mejor, pero también quien sea más temerario y tenga menos escrúpulos.**

**Pero nosotros también deberemos estar atentos a los peligros de la carretera, ya que de lo contrario también vamos a tener que abandonar nuestro camino, y es que ésta es una carretera a vida o muerte donde todo está permitido.**

**Así que si queremos ganar deberemos saber aprovechar la fuerza y envergadura de nuestro buggy, en la temeraria lucha contra los elementos.**

**Título:** BUGGY BOY
**Firma:** Elite
**Distribuid.:** M.C.M.
**Formato(s):** Diskette 3½
**Sistema(s):** ATARI ST y AMIGA
**P.V.P.:** 3.900 pts.



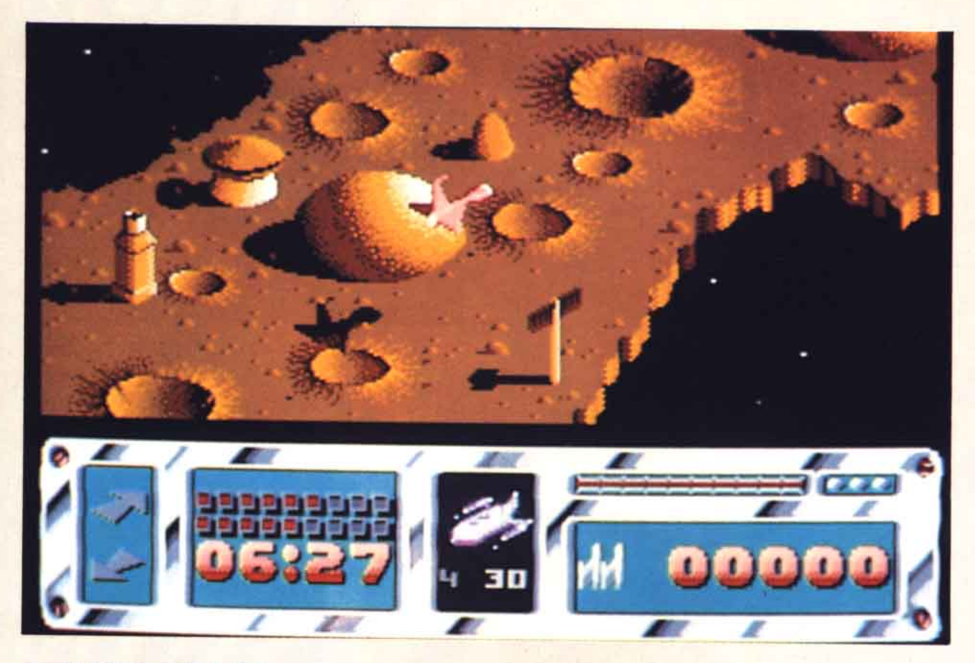
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| MOVIMIENTO-SCROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| COMPLEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |












| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| MOVIMIENTO-SCROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| COMPLEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |

## LEVIATHAN

Este programa, que en sus tiempos fue uno de los mejores para SPECTRUM, acaba de ser convertido hace algunos meses para el ATARI ST y para el AMIGA.

El programa, como algunos de vosotros ya sabéis, es del tipo del célebre y de sobras conocido ZAXXON, es decir, un matamarcianos en tres dimensiones, pero con mejores gráficos, movimientos y música.

La aventura consistirá en adentrarte en los planetas de Cilión, y una vez allí destruir su centro de operaciones militares con las naves.

Pero antes de realizar tan difícil y exótica misión, tendrás que sobrevolar por encima de todas las defensas de los planetas de Cilión. Estas defensas están compuestas por baterías antiaéreas (que lanzan unos extraños gases), escuadrones de naves (un tanto peculiares), etc...

Durante la difícil misión tendremos que tener especial cuidado con las defensas antiaéreas, que nos sorprenderán cuando menos lo esperemos. También deberemos tener mucho cuidado con no volar demasiado bajo, puesto que si así lo hacemos, corremos el riesgo de estrellarnos con las ciudades planetarias. Este programa destaca de forma importante por los extraños movimientos que realiza la nave, sobretodo al intentar hacerla ir hacia atrás. La verdad es que no se sabe nunca lo que acabará haciendo al intentar maniobrarla.

Por lo que se refiere a gráficos, el programa esta bien realizado, al igual que su música. A destacar en contra, tal y como ya hemos dicho, su elevada dificultad y la más que estraña e incomprensible maniobrabilidad de la nave.

Finalmente os diremos, tal y como os podéis imaginar que las versiones ATARI ST Y AMIGA (que son idénticas) son muy superiores a la de SPECTRUM.

**Título:**LEVIATHAN
**Firma:**ENGLISH Software
**Formato(s):**Cinta cassette y diskette 3' 1/2
**Sistema(s):**SPECTRUM, ATARI ST, COMMODORE AMIGA

Vale la pena introducir este programa en tu "softbiblioteca", sólo por el hecho de que los gráficos de fondo son increíbles, el espacio donde transcurre la acción, que ocupa dos tercios de la pantalla aproximádamente, está cuidado a la perfección, observando cada detalle, incluso la zona destinada para marcadores está muy lograda, a destacar la degradación del color en los números que indican la puntuación o el tiempo.



Como todos vosotros ya sabéis, BOB MORANE es un personaje de ficción creado en Francia por el escritor Henri Vernes, donde son famosas sus novelas de aventuras y sus cómics.

BOB MORANE es el típico aventurero, que nunca teme los peligros y dificultades que le acechan. Ahora todos nosotros, gracias a INFOGRAMES tenemos la ocasión de ver su versión informatizada, tal y como a ocurrido anteriormente con la PANTERA ROSA, MORTADELO Y FILEMON, ASTERIX, BLUEBERRY, etc.

## BOB MORANE CHEVALERIE

Dicha aventura está disponible para AMSTRAD, PC y ST. En ella tendremos que ayudar a BOB MORANE, BOB para los amigos, a rescatar a un viejo compañero de juergas. Este ha sido secuestrado, tal y como sucederá en todas las aventuras, por la SOMBRA AMARILLA, el más acérrimo enemigo de BOB MORANE.

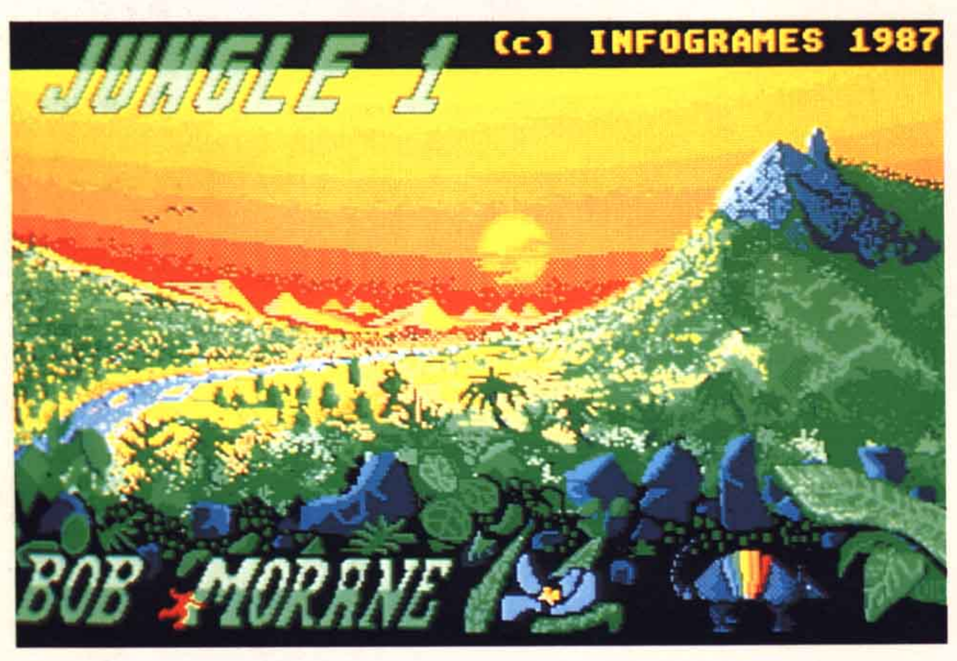
La acción se desarrolla en un castillo, repleto de enemigos y trampas. Al igual que en las siguientes aventuras, las escenas del programa en sí no ocupan toda la pantalla de nuestro monitor o televisión, si no un cuarto, puesto que las otras tres partes las ocupa el retrato de nuestro protagonista, que en este caso va vestido como un caballero medieval, yelmo incluido.

Los gráficos están bien realizados, y los colores de éstos son de tonalidades oscuras, en acorde a lo que debe ser el interior de un castillo. Por lo que se refiere al movimiento, está bien hecho, aunque no es ninguna maravilla. La dificultad es elevada. Destaca la peculiar forma de morir que tenemos, una vez que nuestros indicadores de energía han llegado a su fin. Caben resaltar los múltiples objetos que nos ayudarán a alcanzar nuestro fin.

## BOB MORANE JUNGLE

Disponible para AMSTRAD, ATARI ST y PC. La SOMBRA AMARILLA ha vuelto a las andadas, y como no, ha secuestrado otra vez a un amigo del comandante MORANE. Esta vez la acción, tal y como ya indica el título, se desarrolla en la jungla. Dicha jungla, al igual que el castillo de la anterior aventura, está plagada de esbirros de todo tipo: caníbales, buscadores de oro, alimañas monstruosas...

La selva en sí está muy bien realizada, resaltando como no sus tremendas tonalidades, en este caso, de color verde. Los movimientos que podemos efectuar, a través de nuestro personaje (BOB MORANE), también han sido mejorados, resaltando un rápido y ágil "scroll" horizontal.






BOB MORANE para realizar esta aventura cuenta tan sólo con un cuchillo, que maneja diestramente, y un aparato electrónico que le avisará e indicará acerca de su situación.

## BOB MORANE SPACE

Disponible para AMSTRAD, ATARI ST y PC. Tras vérseles con su "inseparable" enemigo, la SOMBRA AMARILLA, en el castillo y en la jungla, ahora tendrá que luchar, esta vez, en el espacio interestelar.

La situación del comandante es bastante desesperada, puesto que sólo cuenta con una pistola de rayos láser, mortal por necesidad, al mismo tiempo que imprescindible para eliminar a todos los "bichos" que vaya mandando SOMBRA AMARILLA.

Esta aventura, de nuevo, se desarrolla de forma parecida a los conocidos PROHIBITON o POLICE ACADEMY (1 y 2). Disponemos de un punto de mira que podemos desplazar por todo lo ancho y largo de la pantalla, con el que apuntaremos y dispararemos, certeramente, a nuestros enemigos.

Al igual que en juegos de estilo similar, conforme se nos acabe el tiempo, se irán percibiendo unos extraños sonidos. También contamos con un escudo protector, pero que no dura mucho.

# BOB MORANE
# OCEAN

Disponible para AMSTRAD, ATARI ST, COMMODORE AMIGA y PC. Llegamos por fin a la última, y quizá la mejor de las aventuras que conforman esta saga de BOB MORANE.

Esta vez nos enfrentaremos de nuevo a la SOMBRA, ahora en el profundo e inexplorado océano Pacífico. Para lograr acabar, de una vez por todas, con nuestro acérrimo enemigo deberemos destruir todas sus bases, así como sus naves y submarinistas. Para completar esta proeza contamos con un cuchillo y un submarino equipado con rayos láser.

Los gráficos y sonidos están muy conseguidos, así como la sensación de estar dentro de un submarino. Por lo que se refiere a la dificultad hemos de decir que al principio es bastante elevada, pero que desciende considerablemente a medida que avanzamos en el juego.

**Título:** BOB MORANE (4 diferentes aventuras)
**Firma:** Infogrames
**Distribuid:** SYSTEM 4
**Formato (s):** Cinta cassette y diskette
**Sistema (s):** AMSTRAD, ATARI ST, COMMODORE AMIGA, PC
**PVP:** 875 pts. cinta cassete y 3.500 pts. diskette.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| MOVIMIENTO-CROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| COMPEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |









# GRAND PRIX WORLD




Buenas tardes, lectores/as y otros. Les habla Pepín Calabacín, tricotando un calcetín, desde el Chatarródromo Municipal de Villarrojillos del Grillo, donde va a tener lugar la clásica Villarrojillos-Villaverdillos.

Para participar tan sólo se requiere estar como una cuba, no carburar fino o leer MSX-PUB.

Este año la carrera ha cobrado un especial interés por la disputa surgida entre Billy Rabbit y Anthony Florido cuando Billy descubrió que Anthony llevaba la ropa más blanca:

—¿Cómo es posible? —decía Billy— si yo siempre uso SUCIEL A MANO.

Y ya están los coches en la parrilla de salida, pero el árbitro prueba el cordero y dice que le falta un poco:

—¡Menudo asco! —exclama un piloto—. ¿Qué sabrá ese tío lo que es una parrilla de salida?

Ahora sí. Parece que el bistec está bien de pimienta, y baja el banderín. El estadio empieza a retuuumbaaaar:

—¡ROAAAAR!

El terremo... estooo, la carrera ha comenzado. El árbitro sube el banderín pero ¡ha desaparecido! ¡No! Lo lleva Willy Colmillos en la boca:

—¡Dita fea! Como agarre a efe árbifro le voy a bajar el banderín... ¡en fodo el cráneo!

Los bólidos van tomando posiciones, la lucha es dura, sólo el más beodo sobrevivirá. Ahí vemos a Jimmy Jumps y su extraordinaria suspensión a saltos que no duda en "chafar" las aspiraciones de sus contrincantes, dejándoles el coche más plano que las nadadoras olímpicas, ya sabes: Nada por delante, nada por detrás. Sin embargo, Rabbit se percata de su juego sucio y echa un poco de SUCIEL en el asfalto:

—¡Je!, ¡je! Menudo "fregao" que le voy a hacer al ranotoide ese.

Ya sólo quedan en pista Rabbit y el Florido. Éste va en primera posición, pero Rabbit se le acerca, le está pisando los tendones. Ahora saca un bote de CUCAL aerosol:

—¡Ja!, ¡ja! Ahora verá ese gusano.

Pero Anthony es más rápido y le echa un poco de Cardo del Desierto PUIG, con el cuidado personal de Rantamplán:

—¡Maldito seas, Florido! Algún día descubriré tu secreto.

Y, por fin, Anthony entra vencedor. Va a más de 300 por hora. Levanta las manos como vencedor, ¡pero qué desodorante usa ese tío! Ahora saluda al público, que no puede aplaudir ante la imposibilidad de quitarse una mano de la nariz cuando, ¡atención!, ¡ha pisado una morcilla! ¡Está fuera de control, viene directo hacia nos...! ¡CRAS!, ¡CLONC!, ¡CRANCH!

Así es GRAND PRIX WORLD, un auténtico simulador de fórmula 1, con unos gráficos aceptables y toda la emoción de las carreras de coches. Un programa donde sólo tus reflejos y sangre fría pilotando te permitirán llegar primero a a meta.

Y, por si acaso te cuesta bastante, puedes diseñar tú mismo tu propio circuito, adaptándolo a tus gustos para hacerlo más emocionante. No esperes más. Colócate a los mandos de tu bólido y... ¡cuidado con el banderín del árbitro!

**Título:** GRAND PRIX WORLD
**Firma:** SEGA
**Formato(s):** Cartucho ROM 32K
**Sistema(s):** MSX





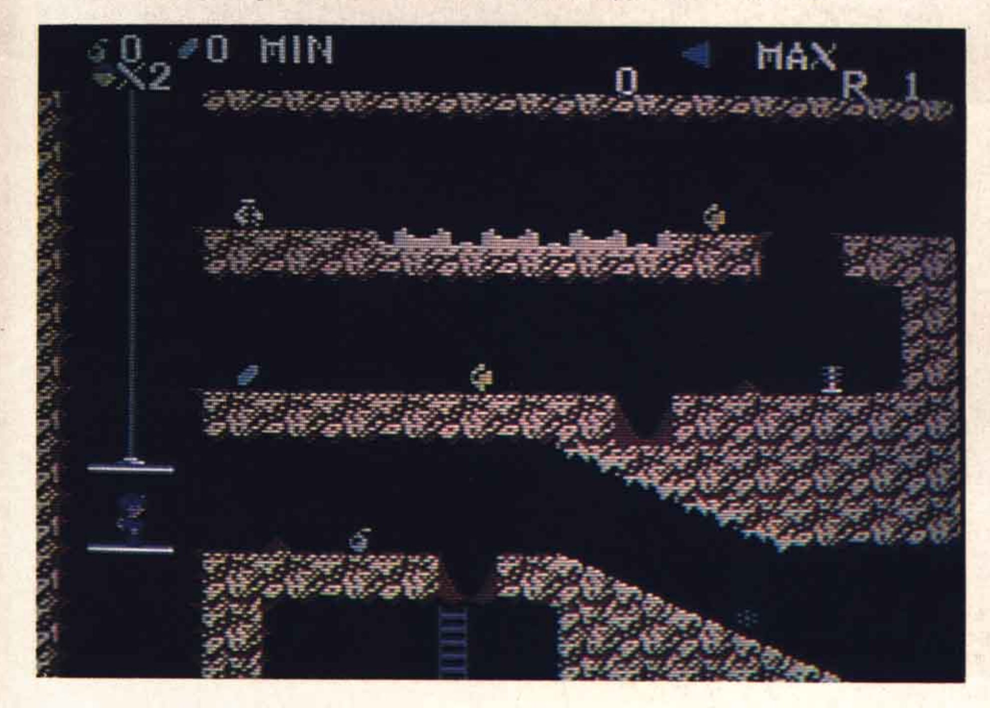

## SPELUNKER

Pocos son los juegos (para MSX) que podemos encontrar con la tarea de SPELUNKER: Un minero explorador va en búsqueda de tesoros arqueológicos. Al empezar este juego nos encontramos en un ascensor por el cual podemos movernos hacia arriba o hacia abajo. Primero nos dirigiremos hacia la derecha, cogiendo todos los objetos. Ten cuidado con los ascensores pequeños, ya que si te caes de una altura un poco considerable perderás una vida. Una vez tengamos todo, volvemos al ascensor y bajamos un piso. Seguimos avanzando hacia la derecha; no tengas miedo de eso que se mueve y parece agua: pasa sobre él, saltando, y avanza hacia la derecha hasta que veas una cuerda; baja por ella hasta abajo y encontrarás varios objetos, entre ellos una llave de color azul. Cógela y vuelve a subir por la escalera hasta el final, retrocediendo tus pasos hasta llegar al ascensor. Después de esto baja otro piso. Nos vamos ahora hacia la derecha donde saltamos hacia el ascensor y subimos por él. Al llegar arriba cogemos todos los objetos que hay y ya tenemos la segunda llave azul.

Ahora ten cuidado con la trampa que hay camuflada. Baja por el ascensor y retrocede tus pasos. A continuación descendemos otro piso, donde encontramos un vagoneta: nos subimos en ella y nos dirigimos hacia la derecha. Allí cogemos otra llave, esta vez de color naranja. Retrocedemos por donde hemos venido y bajamos el último piso, donde vemos otra llave también de color naranja; nos apoderamos de ella y ya podemos abrir el muro que nos impedía acceder al trono del león. Cuando entremos en el trono del león sonará una musiquilla muy agradable y veremos como aparece otro ascensor. Después de todo esto parece que sea el final, pero... mejor que lo veáis vosotros mismos porque podéis sorprenderos.

El juego tiene un argumento bastante bueno, pero no tiene mucha acción, que, en definitiva, es lo que espera la mayoría de la gente. En cuanto a los gráficos, están muy bien definidos, y lo que llama mucho la atención es la variedad de armas que posee, concretamente tres. La música es muy monótona, aunque no está mal del todo. La podían haber hecho un poco más alegre. Tras todo esto sólo podemos desearos suerte.

**Título:** SPELUNKER
**Firma:** BRODERBUND
**Formato(s):** CARTUCHO
**Sistema(s):** MSX-1/MSX-2




## GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER

Este programa de fútbol, que lleva el nombre de un célebre jugador perteneciente a un problemático club, viene a ser un tanto diferente a todos los restantes "simuladores" que han salido hasta el momento.

La diferencia fundamental estriba en que gracias a los extensos menús que nos ofrece el juego, podremos formar nuestra propia liga, equipo, contratar a nuestros jugadores preferidos y, finalmente, jugar el tan esperado partido.

El programa se parece un tanto a otro que ya lanzó en su día GREMLIN GRAPHICS, y que fue bautizado con el nombre de THE FOOTBALLER OF THE YEAR (EL FUTBOLISTA DEL AñO).

GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER, igual que su predecesor anteriormente citado, ha sido programado íntegramente en SPECTRUM, realizándose posteriormente las convenientes conversiones a otros sistemas, ¡y así a quedado!. Y decimos esto último, porque si bien la versión SPECTRUM siendo mala, puede pasar, pero las demás versiones ya no.

El programa (en MSX, por ejemplo) trabaja con dos colores únicamente (verde y negro) salvo en pequeñas zonas donde aparece, o mejor dicho "se deja ver", algún que otro color.

La música es inexistente, y los movimientos, igual que la adicción dejan mucho que desear. ¡Una lástima!

---

**Título:**GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER
**Firma:**Gremlin Graphics
**Distribuid.:**ERBE Software
**Formato:**Cinta cassette
**Sistema(s):**MSX, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
**PVP:** 875 pts.

---



# ZOOM-909

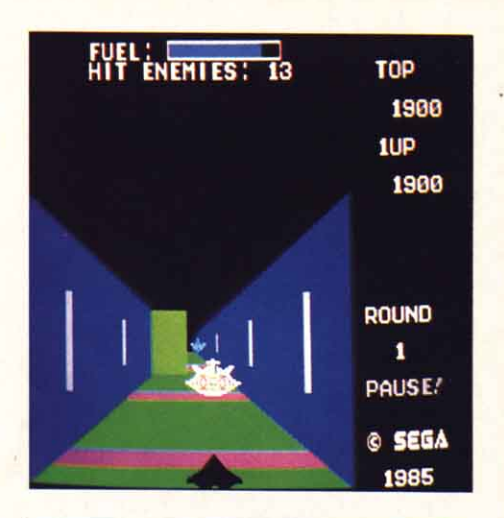
Cuando analizamos un programa con el sello de SEGA, sabemos de antemano la excelente calidad que éste va a tener. No en vano estamos hablando de una de las más prestigiosas casas japonesas dedicadas a la producción de videojuegos, tanto para máquinas recreativas como sus posteriores conversiones para ordenador. OUT RUN, WONDER BOY, son títulos que no requieren ningún tipo de presentación.

ZOOM-909 no es ninguna excepción a la regla, y por ello cuenta con unos gráficos más que aceptables, que, sin ser espectaculares, cumplen perfectamente con su cometido, y una música bastante lograda, cuyo único defecto es que la melodía es algo corta, por lo que en las partidas prolongadas se hace algo monótona. Pero a buen seguro que no habrá tiempo para esto cuando os percatéis del elevado grado de dificultad del programa.

En el juego tú desempeñas el papel del Capitán Strock, el mejor piloto de las fuerzas imperiales, vigilantes del universo para salvaguardar la paz, quien ha sido designado para luchar contra la Armada de Zoor, que prefiere salvaguardar el caos y la guerra. Para derrotarlo habrás de superar en sucesivas fases todo el contingente enemigo que rodea a la gran nave nodriza, hasta verte las caras con ella. Y es precisamente esta división en etapas la que dota al juego de adictividad. Así, si en las dos primeras la acción discurre mediante un *scroll* a lo PENGUIN ADVENTURE (variando los enemigos), en la tercera es multidireccional, pudiendo guiar la nave hacia donde queramos mediante GRAPH.

Perderás una nave cuando se te acabe todo el fuel, cosa que ocurrirá más rápidamente si colisionas con un enemigo. Sin embargo, estamos convencidos de que sabrás demostrar a ZOOR quién manda en el universo. ¿O acaso nos equivocamos?

**Título:** ZOOM-909
**Firma:** SEGA
**Formato(s):**Cartucho ROM 32K
**Sistema(s):**MSX






## STEP UP

Esquivar a varias clases de enemigos diferentes para llegar a un determinado lugar no es un argumento muy original, pero este programa no es por ello malo. Sin embargo, no es una maravilla de la informática, aunque en su tiempo (hace ya varios años que lo realizaron) fue un juego bastante entretenido.

El muñequito que manejamos tiene forma de astronauta, aunque no le encontramos la utilidad debiendo subir escaleras, bajarlas o saltar a los muchos enemigos que van a venir hacia nosotros con el fúnebre deseo de eliminarnos.

Hay varios tipos de enemigos. Uno de ellos es el "borracho". Éste es un bicharraco que tiene un movimiento "horizontal, aunque no tanto". Para que comprendáis, va de izquierda a derecha pero haciendo más eses que un académico de la lengua. La forma de burlar a este enemigo es muy fácil, ya que sólo tenemos que pasar por debajo de él cuando esté haciendo el arco superior de su recorrido. Otro "incordio" que va a meterse en medio de nuestro camino es el que baja por las escaleras con la aviesa intención de defenestrarnos. Pero la forma de despistarle es más facil de lo que podemos llegar a pensar, ya que lo único que tenemos que hacer es que si baja por una escalera que se halla a nuestra derecha miraremos hacia la izquierda, nunca hacia él.

Cuando se nos compliquen las cosas, podemos saltarle, pero con cuidado de no chocar con las vigas que viajan de lado a lado de la pantalla por la parte superior de los rellanos. Por último, cuando lleguemos arriba, vendrá por nosotros una nave espacial (o algo por el estilo, porque, como las naves extraterrestres sean así de sencillas, no deberemos temer nada de ellas de ahora en adelante). Deberemos saltar para alcanzarla y habremos pasado de nivel.

---

**Título:**STEP UP
**Firma:**HAL Laboratory
**Formato:**Cartucho ROM
**Sistema:**MSX

---

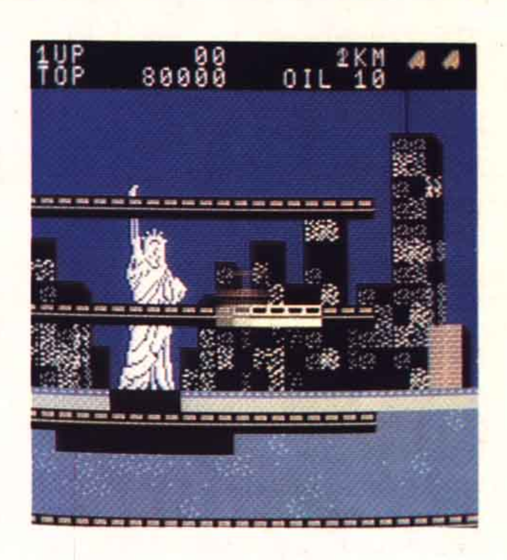
## CITY CONNECTION

¿Quién no ha oído hablar de este programa? Creemos que pocos, ya que es uno de los mejores programas que existen para la primera generación.

La misión consiste en montarnos en un coche y pintar varias ciudades con sus característicos paisajes y vehículos. Empezamos en NUEVA YORK, con su Estatua de la Libertad y sus rascacielos como gráficos de fondo. Cuando hayamos pasado por encima de todos los ladrillos pasaremos a LONDRES, con sus camionetas de *bobbies* y su BIG BEN como personajes de excepción. Echamos a faltar un grupo de *hooligans* para que la ciudad tuviera su ambiente normal.

Si por fin hemos acabado de pintar esta ciudad (sin acercarnos mucho a los estadios de fútbol, que son capaces de rompernos las lunas del coche), pasaremos a la ciudad más chauvinista del mundo: PARIS. Con la torre que construyó GUSTAVE EIFFEL como fondo, además del Arco de Triunfo, deberemos intentar acabar de pintar todo el recorrido para llegar a un lugar paradisíaco, rodeado de montañas y que no identificamos. Por último, llegamos a AGRA, la ciudad en la que KONAMI también se ha inspirado para hacer una fase (también la última, qué casualidad) del último programa que ha comercializado para la segunda generación.

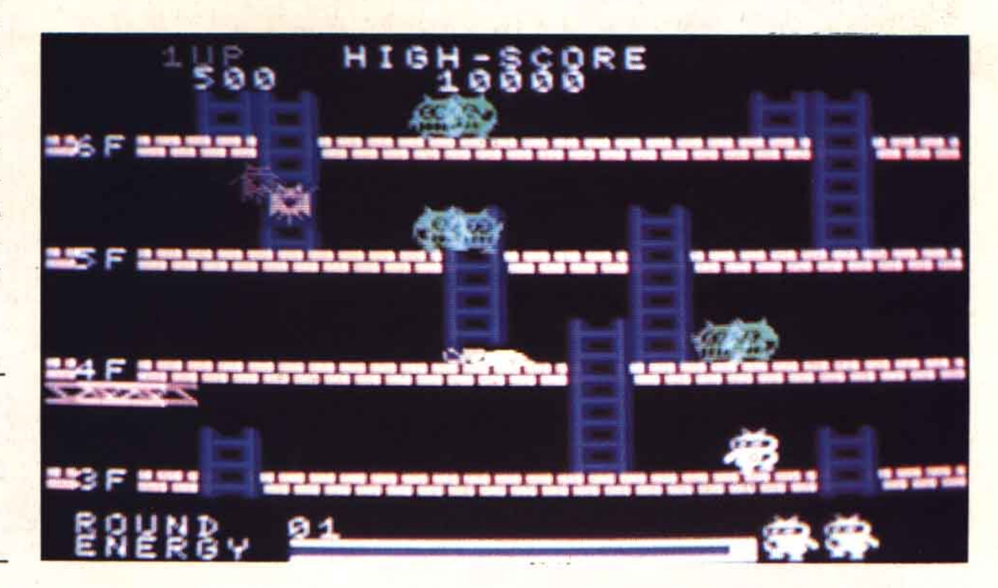
Ahora, los truquillos. Primero, deciros que con la tecla GRAPH podremos disparar los barriles que tengamos. Lo mejor será no malgastarnos para las urgencias de verdad. Después deciros que para saltar al carril superior hay que pulsar la barra y el cursor superior. Si por el contrario queremos caer más verticalmente sólo deberemos tener apretada la tecla de cursor abajo. Y, por último, haceros notar que cuando veáis un globo que aleatoriamente pulula por la pantalla, cogedlo, ya que al tener tres pasaremos una pantalla sin necesidad de pintarla toda.




---

**Título:**CITY CONNECTION
**Firma:**JALECO
**Formato:**Cartucho ROM
**Sistema:**MSX

---



## TAIPAN

LA HISTORIA: Tú eres un simple ciudadano de PEKIN cuyo objetivo es convertirte en un verdadero comerciante chino: "un TAIPAN". Para ello tendrás que hacer unos negocios que te nombramos a continuación. EL JUEGO: Lo primero que tienes que hacer es ir al restaurante; allí te dirán si quieres comer; tienes que decir que no; entonces te darán un préstamo de 300.000 libras, que, naturalmente, tendrás que devolver. Si volvemos a entrar en el restaurante, te volverán a preguntar lo mismo; dices otra vez que no y te saldrá un juego chino donde podrás ganar importantes sumas de dinero. Tras esto tienes que ir al almacén a comprar una barca; hay tres tipos: una pequeña y rápida (por tanto, tiene menos tripulantes y menos carga), una mediana y una grande. Naturalmente, mientras más grande sea la embarcación, más dinero cuesta.

Después tienes *clase de barco*. Si es grande, tendrás que comprar más tripulantes que si es pequeña. También puedes comprar munición para los cañones del barco, un mapa y un telescopio. Esto lo puedes adquirir en el almacén, pero también lo puedes comprar a unos comerciantes, que te lo venderán más baratos. Asimismo, hay unas casas llamadas "de señoritas", por no decirlo de otra forma, que si nuestro personaje lo quiere pasar bien debe ir sin pensárselo dos veces. Tras todo esto sólo queda ir al puerto y embarcar. Una vez en el agua podemos elegir el puerto de la ciudad donde queremos hacer nuestro próximo negocio. Esta operación la tendrás que repetir hasta convertirte en un "TAIPAN".

EL JUEGO: Lo malo de este juego y tantos como éste es que tiene varias cargas y tienes que estar poniendo partes del cassette cada vez que pasas un puerto; por lo demás, sólo hay que decir que el muñeco deja mucho que desear. En general, es un buen juego que tiene un buen argumento.

**Título:** TAIPAN
**Firma:** Ocean
**Distribuid.:** ERBE Software
**Formato(s):** Cinta cassette y diskette 3'1/2
**Sistema(s):** MSX/MSX-2, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| MOVIMIENTO-CROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| COMPEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |



## MIRAI, THE FUTURE

MIRAI es uno de los MegaROM que forman el esperado paquete de programas de la casa Xain Soft. Este es un MegaROM para ordenadores MSX de la primera generación, y cabe resaltar que, aunque os parezca increíble, el cartucho no funciona en los ordenadores MSX-2. ¡Increíble!.

La historia del programa, tal y como éste ya lo anuncia, se basa en el más terrible de los futuros, cuando la raza humana está a punto de ser exterminada. Y como ya podemos imaginar, ahora nos tocará impedirlo.

Para este objetivo hemos sido especialmente diseñados, puesto que somos androides especializados en misiones imposibles.

El programa se desarrolla en forma de laberinto , (¡y que laberinto!), y en él resaltan la gran cantidad de criaturas y monstruos hostiles que nos harán la vida imposible, disparándonos ráfagas y ráfagas de infernales balas y otros objetos contundentes.

En cuanto al programa en sí, cuenta con unos gráficos aceptables, igual que sus colores, que dicho sea de paso son bastante vivarachos.

Referente a la música, hay que destacar que es bastante monótona, como sucede en la mayoría de los programas de Xain Soft.

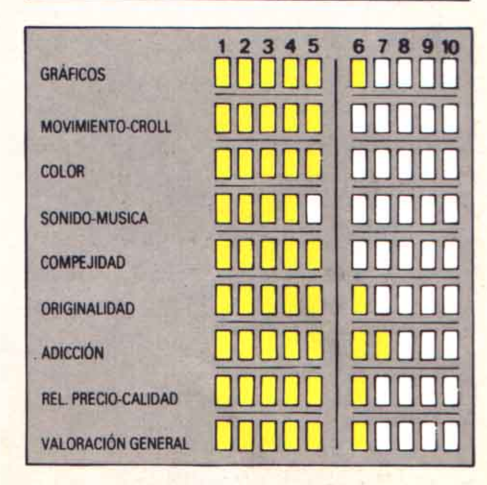
Hemos de destacar también el elevado grado de dificultad del programa, así como sus múltiples menús, gracias a los cuales, podemos elegir cuando lo deseemos: armas, fuel, equipo, etc...

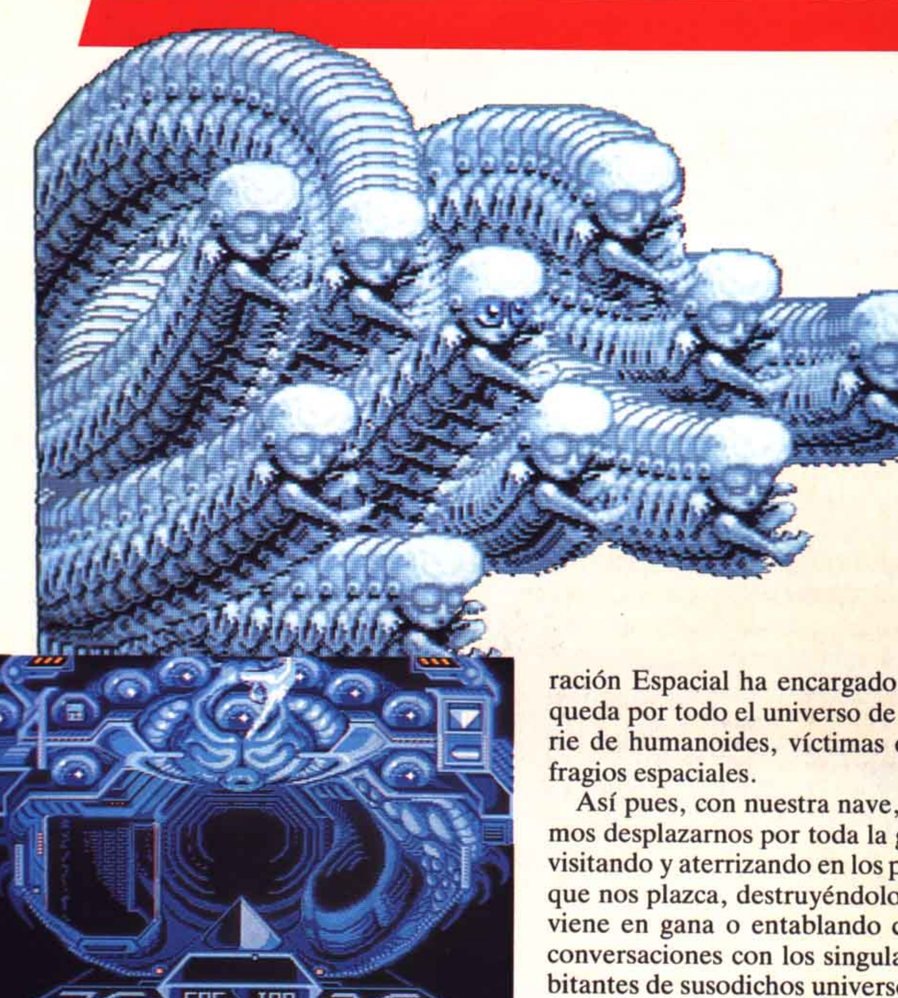
Cabe decir, finalmente, que por desgracia los programadores de MIRAI, THE FUTURE se han olvidado de poner una DEMO del juego, que a buen seguro nos serviría de gran ayuda.

Los PASSWORDS nos ayudarán a recuperar la partida del día anterior y así poder finalizar algún mes la aventura.

**Título:**MIRAI THE FUTURE
**Firma:**Xain Soft
**Distribuid.:**Serma Software
**Formato:**Cartucho MegaROM
**Sistema:**Sólo para MSX-1
**PVP:**5.230 pts.





**Título:** L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
**Firma:** ERE Informatique
**Formato (s):** Cinta cassette y diskette 3 1/2
**Sistema (s):** ATARI ST, COMMODORE AMIGA, AMSTRAD CPC



| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| MOVIMIENTO-SCROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| COMPLEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |

# L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Pocos son, y nos atreveríamos a decir que ninguno, los programas del tipo de L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD que existen en el mercado de software actual. Así pues catalogamos de tremendamente original (y se lo merece) a este programa de la firma francesa ERE Informatique.

Inicialmente fue realizado para ATARI ST, pero dado el enorme éxito que alcanzó, y que sigue alcanzando, ha sido convertido recientemente a COMMODORE AMIGA y AMSTRAD CPC.

La trama del programa se basa en el más inédito y fantástico de los futuros que se han podido imaginar.

Interpretamos, en esta, digámosle película, el papel de Capitán BLOOD (Capitán Sangre), a quien la Confederación Espacial ha encargado la búsqueda por todo el universo de una serie de humanoides, víctimas de naufragios espaciales.

Así pues, con nuestra nave, podremos desplazarnos por toda la galaxia, visitando y aterrizando en los planetas que nos plazca, destruyéndolos si nos viene en gana o entablando curiosas conversaciones con los singulares habitantes de susodichos universos.

Pero lo más fantástico del programa, además de su originalidad, son el colorido y la música. Así es. Los gráficos y el programa han corrido a cargo de DIDIER BOUCHON, y la música a cargo del superconocido JEAN MICHELLE JARRE.

Y pocas cosas más son las que podemos contar, sólo cabe destacar, que el programa, aunque no os atraiga demasiado el argumento y no os guste perder demasiadas horas delante del monitor, esta aventura merece estar en vuestra «softbiblioteca» sólo para deleitaros con su música y sus colores.

Nuestra misión está clara, deberemos desplazarnos por los confines del universo sorteando todo tipo de peligros y utilizando nuestra flamante nave hasta encontrar y rescatar a los humanoides que precisan de nuestra ayuda. Naturalmente no hay nadie más capacitado que tú para guiar la nave y finalizar con éxito esta nueva misión.



# SPACE RACER

El planteamiento del juego es bastante sencillo. Se trata de desarrollar una carrera por una estrecha vía señalizada por una línea vertical a la pantalla, delimitada por una variada gama de postes y señales a ambos lados de dicha vía.

Aunque todo no acaba aquí, ya que se trata de una carrera «a muerte» en la que hay que luchar contra las terribles «moto-jets» adversarias que nos impiden el paso.

Pero además, nos encontraremos con otros peligros, como pueden ser los postes laterales, y las minas flotantes (bastante fatídicas para nuestra energía).

La energía se consumirá siempre que el motor de nuestro vehículo esté encendido, pero también con los disparos que, gracias a la barra espaciadora, podemos efectuar para eliminar a nuestros contrincantes.

Pero no todo son inconvenientes, ya que casi al final de carrera nos encontraremos con un globo azul que, si lo alcanzamos, nos aumentará en una cuarta parte nuestro marcador de energía para que podamos terminar más fácilmente la carrera.

Las motos adversarias se encargan de impedirnos el paso, y si no espabilamos, no dejarán de adelantarnos, por lo que hay que enfrentarse a ellas, ya bien eliminándolas con los disparos o bien con enfrentamientos directos. Estos últimos son los más aconsejables, y los realizaremos situándonos paralelamente al enemigo e intentando empujarle hasta que se salga fuera de la pista y choque contra algún poste.

Otra cosa a tener en cuenta es que nos deslizamos por el aire, lo que significa, que además de movernos a derecha e izquierda podemos subir y bajar. Si subimos demasiado se reducirá la velocidad, por lo que hay que mantener la moto bien centrada en la pista, intentando no tapar la línea del horizonte para que podamos ver lo que hay delante nuestro, siendo aconsejable ir un poco alto para que las minas flotantes pasen por debajo nuestro, puesto que si vamos demasiado rápido será imposible esquivarlas.









Existen tres mundos diferentes en el paisaje de fondo, a los que podremos acceder indistintamente al principio de carrera, y si no lo hacemos rápido, la máquina tomará la iniciativa. Cada nivel tiene un distinto grado de dificultad, aunque básicamente parecen iguales. El primer nivel es el planeta verde, y cuenta con árboles y montañas a modo paisajístico, en cuanto a la pista es la más fácil ya que los postes de las curvas están bastante distanciados. El segundo nivel es similar al anterior, los gráficos de fondo muestran una serie de ciudades elevadas, los postes están más seguidos, sobre todo en las curvas y podemos encontrar alguna que otra mina flotante. El tercer y último nivel es el «cadavérico», formado por una serie de cráneos de esqueletos en forma de rocas, y naturalmente la dificultad es mucho más acusada.

**Título:** SPACE RACER
**Firma:** LORICIELS
**Formato (s):** Diskettes 3' 1/2 y 5' 1/4
**Sistema (s):** ATARI ST, COMMODORE AMIGA, IBM PC

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| MOVIMIENTO-SCROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| COMPLEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |

## CHORO-Q

Este programa, en el que el nombre no deja entrever su verdadero argumento, se refiere a un arcade en el que el protagonista es un coche y cuya meta consiste, justamente, en no llegar a ella.

No. No es de un programa de carreras de lo que trata el juego, sino de una conversión del popular *coin-op* CITY CONNECTION.

No es totalmente idéntico al de las máquinas recreativas, sino que los programadores han introducido algunas innovaciones, o mejor dicho, variaciones, por lo que la aventura consiste en arreglar coches cuyas piezas se encuentran repartidas a todo lo ancho y largo de la pantalla.

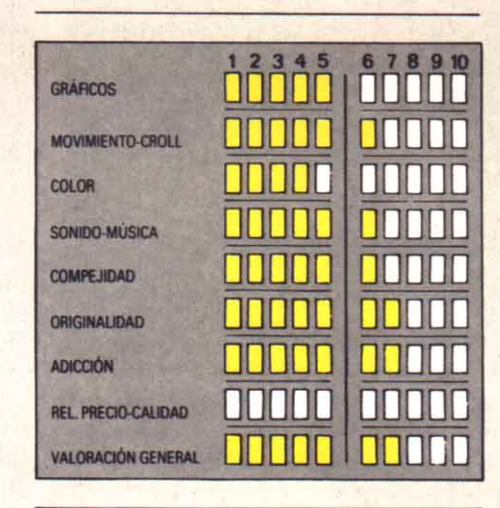
Observaremos que hay tres piezas diferentes. Hay que empujarlas para que caigan, pero eso sí con un cierto orden. El orden por el que hay que tirarlas es el de:

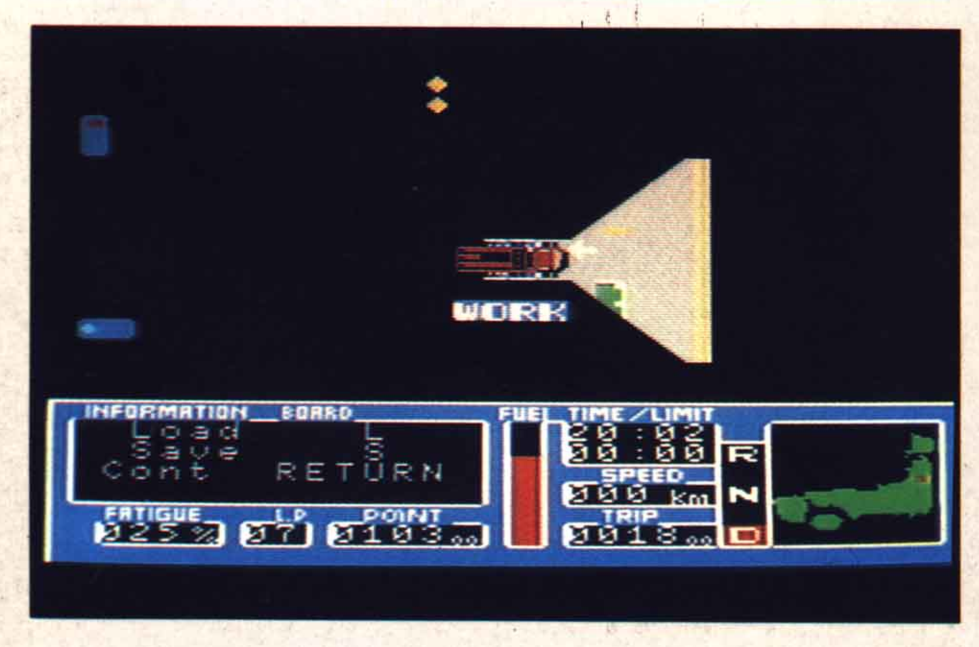
1. Parte inferior.
2. El objeto para dar cuerda.
3. La parte superior del coche.

Si lanzamos una parte antes que la que tenía que haber sido, nos quitarán una vida.

Ya puestos, os diremos que también podéis perder vidas chocando con coches, de frente o por debajo y estrellándoos con la pared. Una de las sorpresas se nos da cuando logramos montar un coche. Seremos entonces la CHORO-Q-APISONADORA, el terror de los coches contrarios. En estos momentos podremos llevar a cabo nuestra venganza. ¿Quién dijo que no era dulce? Cuando hayamos arreglado todos los coches estropeados que haya en el nivel podremos pasar éste, con lo que la aventura comenzará de nuevo. O sea, que quien no tenga el carnet de conducir que corra a sacárselo para poder disfrutar con CHORO Q, el juego de los coches locos.

**Título:** CHORO-Q
**Firma:** Taito Corp.
**Formato(s):** Cartucho ROM 16 K
**Sistema(s):** MSX




## XIXOLOG

Un programa muy original está en las tiendas desde hace un par de años sin que muchos de nosotros nos hayamos dado cuenta de su presencia. Se trata de XIXOLOG, un programa que TAITO ha lanzado en dos formatos, el de cartucho ROM 16 K y el de cinta cassette (esta última distribuida por Electric Software).

Para los que no tengan la parabólica conectada, diremos que se trata de un juego en el que, mediante el concurso de una bola flexible e irrompible deberemos apagar luces que se encienden en varios sitios de la pantalla. Lo de las cualidades de la bola lo hemos hecho notar porque cuando chocamos contra una pared o contra algún obstáculo, rebotaremos en vez de quedarnos quietos en el sitio donde existió el impacto. Esto puede ayudarnos, pero principalmente y al comienzo de nuestra carrera como jugadores veremos que una y otra vez chocamos y nos la damos contra los enemigos, como quien involuntariamente choca contra un inspector de Hacienda, provocando su ira. Esta vez no nos quitarán dinero, aunque sí vidas.

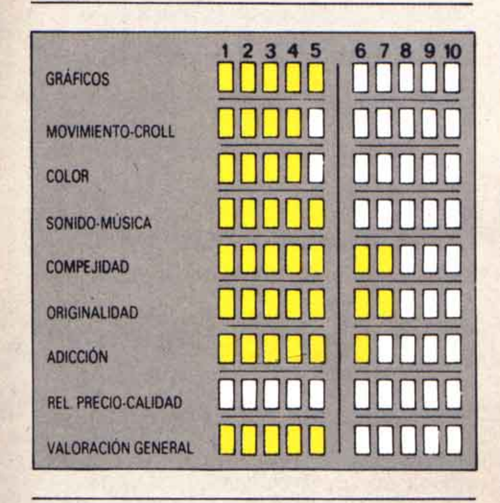
Si de todas formas, y aun a costa de éstas, queremos acabar una pantalla no hay nada más fácil. Deberemos pulsar la barra cuando estemos estratégicamente colocados entre los enemigos y veremos que, quitándonos una vida, nos convertiremos en metralla que atravesará a nuestros "queridos seguidores".

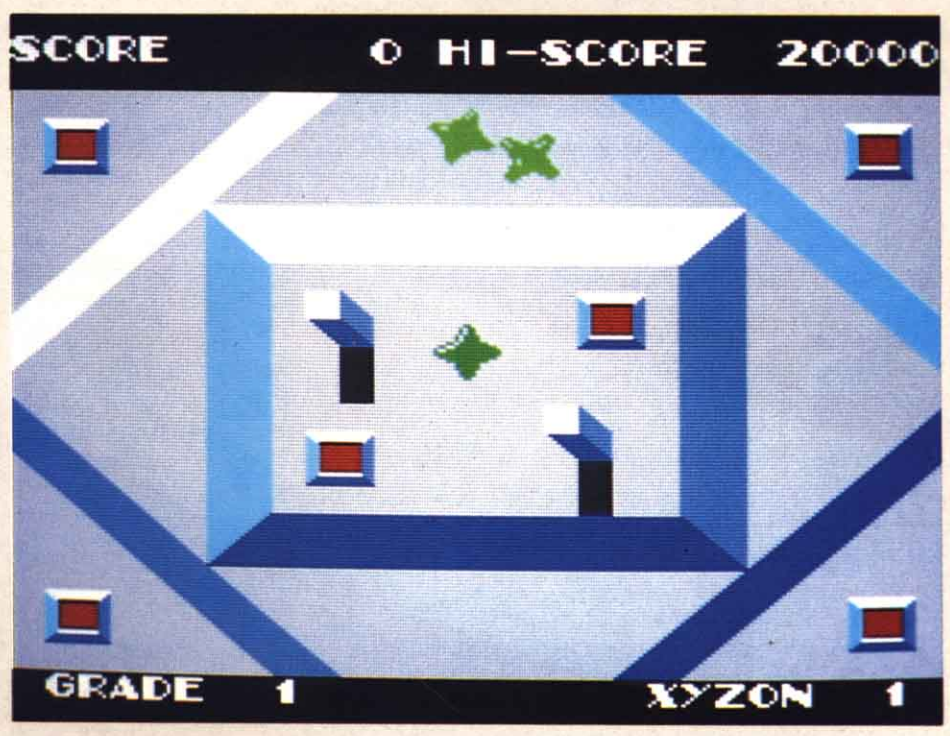
Pero no os preocupéis por las vidas, ya que, al acabar una pantalla, nos premian con una extra. Así que ya lo sabéis: si queréis pasar un buen rato con un programa adictivo sólo tendréis que cargar XIXOLOG en vuestro ordenador.

En definitiva, un programa con gráficos simples, color restringido y música original, pero con una velocidad de desplazamiento y un "scroll" realmente increíbles.

Apto para todos los públicos y, en especial, para todos aquellos "manitas" frustrados.

**Título:** XIXOLOG
**Firma:** TAITO Corp.
**Formato(s):** Cartucho ROM
**Sistema(s):** MSX



## SENJYO

Gracias al software, esta vez nos volvemos a encontrar en un planeta perdido en la inmensidad del cosmos. Pero ahora no va a ser un duro, rápido y cansado combate con alienígenas enemigos lo que tenemos que hacer, sino que deberemos manejar un punto de mira que se moverá por la pantalla en busca de animalillos extraterrestres que aparecen en los pixels del monitor cuando menos lo esperamos, por lo que tendremos que ir con cuidado y ejecutar al pie de la letra la advertencia del viejo Oeste: "quien dispara primero tiene más oportunidades de salir con vida".

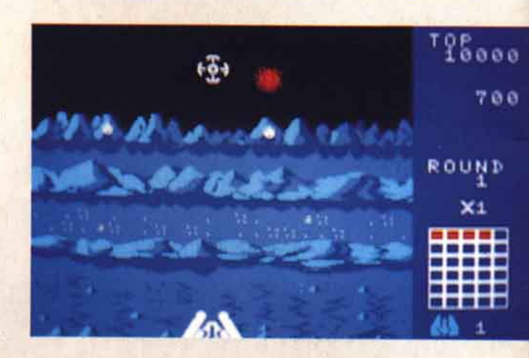
De todas formas, esto no es tan fácil como podéis haber pensado en un principio, ya que los bichejos enemigos se esconderán en macizos montañosos que les servirán de sobra para sus propósitos.

Por si esto fuera poco, dispararán enormes proyectiles que podremos destruir antes de que lleguen a nosotros. Un detalle que hace que el juegō se complique, es que el punto de mira siempre está sobre nosotros, por lo que para destruir un enemigo debemos ponernos debajo de él, lo que es tentar a la suerte, porque si dispara cuando hemos pasado varias pantallas, veremos que el proyectil se acerca velozmente. De todas formas y gracias al *scroll* horizontal del programa podremos esquivar los disparos y a la vez destruir al enemigo que sale, a veces, por la parte superior de la pantalla.

Para pasar de nivel hemos de llegar a un cupo de enemigos destruidos (que se da en el vértice inferior derecho y que está compuesto por cuadros que se irán rellenando a la vez que mandamos al otro barrio a los que se pongan a tiro).

**Título:** SENJYO
**Firma:** TEHKAN Ltd.
**Formato(s):** Cartucho ROM 16 K
**Sistema(s):** MSX




## JUNO FIRST







En este juego nos veremos transformados en un piloto interespacial que deberá restablecer la paz en el cielo de su planeta, el cual ha sido invadido por centenares de hordas de salvajes naves que se lanzan una y otra vez hacia nosotros. Antes de seguir tenemos que haceros notar que este programa es bastante antiguo y tal vez ahora no nos parezca gran cosa. Pero en su tiempo introdujo una serie de innovaciones que aún hoy nos siguen sorprendiendo. Como por ejemplo el poder desaparecer cuando pulsamos la tecla SELECT o el botón B del joystick, para los aguerridos del manubrio.

Pero, claro, no puede ser así de fácil, por lo que KONAMI ha reducido el número de ocasiones en las que el desmaterializador funciona a 3. El movimiento del programa, sólo en horizontal, es un tanto limitado pero muy suave y conseguido. El gráfico de nuestra nave es bueno, con alguna que otra floritura, pero sin ser una cosa del otro pixel.

Cuando las bandadas de sanguinarios enemigos hayan acabado no nos descuidemos, ya que sólo es una tregua temporal. Al momento volverán al ataque con renovados bríos, así que tened cuidado. La conclusión es que este programa cumple perfectamente con la famosa frase de nuestro rockero nacional: los viejos "programas" nunca mueren.

**Título:** JUNO FIRST
**Firma:** KONAMI
**Formato:** Cartucho ROM
**Sistema:** MSX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GRÁFICOS
MOVIMIENTO-CROLL
COLOR
SONIDO-MÚSICA
COMPEJIDAD
ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
REL. PRECIO-CALIDAD
VALORACIÓN GENERAL

## PROHIBITION

El escenario de este violento juego son los barrios bajos de Nueva York bajo la Ley Seca, donde predominaban el gangsterismo, la corrupción y el contrabando de alcohol clandestino. Nuestra misión consiste en eliminar al *rack* de proxenetas, mafiosos, asesinos y otros especímenes en vías de extinción que pululan por el Harlem neoyorquino. Por cada uno que caiga, nuestra puntuación aumentará considerablemente. No habrá tiempo de descanso para el jugador: el ritmo de ataque de los gangsters será, en múltiples casos, desesperante.

El programa, conversión de máquina *coin-op*, deja bastante que desear, tanto en su planteamiento como en su colorido (baja resolución). Son de destacar, en cambio, los gritos agónicos sintetizados de los personajes y, sobre todo, de la rehén.

**Título:** PROHIBITION
**Firma:** Infogrames
**Distrib.:** Ordenadores ATARI S.A.
**Formato(s):** Diskette 3 1/2
**Sistema(s):** ATARI ST
**PVP:** 2.670 pts. aprox.



| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| MOVIMIENTO-CROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| COMPEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ |







## MICHTRON UTILITIES

Las utilidades presentadas por Michtron son de gran ayuda para todos los poseedores de ST. ¿Quién no ha sido el pardillo que alguna vez no ha borrado algún fichero, destruido un disco por malos tratos o jugado con la información sin estar ésta protegida contra escritura? A todos y a veces en más de una ocasión. Pero que no cunda el pánico, porque para eso están las MICHTRON UTILITIES.

Con ellas podemos cambiar el contenido ASCII de los programas (por ejemplo, mutar a texto en castellano instrucciones que se hallen, por ejemplo, en inglés); cambiar el nombre de ficheros, carpetas y atributos; copiar o verificar sectores individuales; reconstruir ficheros borrados (siempre que no se haya escrito sobre ellos); recuperar y reparar discos dañados (¡no intentéis recuperar uno que haya estado en un microondas, por ejemplo!); y, por último, formatear a 10 sectores, ganando un extra de 80 K en la memoria del disco.

Algo útil y "divertido" para aquellos que deseen comenzar a programar en código máquina del versátil MOTOROLA 68000.

**Título:** MICHTRON UTILITIES
**Firma:** Michtron
**Formato(s):** Diskette 3 1/2
**Sistema(s):** ATARI ST

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| MOVIMIENTO-CROLL | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| COLOR | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| COMPEJIDAD | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ORIGINALIDAD | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ADICCIÓN | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |

# BLACK LAMP

Qué se puede decir de un programa con una calidad gráfica de máquinas de salón, con una banda sonora que ni el "Boss" y con una adicción que hace olvidar la cola... obra maestra, esa es la palabra idónea.

Para poderos transmitir la sensación que produce este juego, no lo podríamos conseguir ni con toda una revista, pero intentaremos daros la imagen más detallada de uno de los mejores programas vistos para ordenador en nuestra corta historia.

La historia se remonta a plena Edad Media, en una pequeña villa de la vieja Bretaña. Asumiendo el papel de bufón de palacio, debemos intentar recuperar las lámparas mágicas que el viejo Drake ha ido desperdigando por el castillo y aldeas próximas.

Dichas lámparas, mantenían atrapados a toda clase de brujos, duendes, etc. Ahora los monstruos están sueltos y con ganas de apoderarse del poblado que los mantuvo cautivos durante tantos años. El terror se ha apoderado de los vasallos, aldeanos y siervos de la gleba, huyendo despavoridos ante la ira y hechizos que se avecinaban. Incluso el castillo se ha quedado sin defensores, tan sólo restan en él la Princesa y el Rey.

Éste último nos ha prometido la mitad del reino y la mano de su hija si somos capaces de acabar con los esbirros de Drake el malvado.

Para conseguir realizar tan ardua tarea deberemos ir recorriendo el poblado y encontrar las desperdigadas lámparas para llevarlas a sus celdas correspondientes. Un inconveniente a tener en cuenta es que no podremos llevar más de una a la vez, siendo necesario encontrar una celda para poder dejarla e ir a por las otras.

La mayoría de las lámparas se pueden ir encontrando a medida que avanzamos excepto una... la lámpara negra. Para poder hacernos con ella deberemos enfrentarnos a un dragón volador. Es recomendable llegar a éste con mucha energía, ya que si no, podría dejarnos fulminados en un tristras.

Para poder llevar a cabo tal empresa, dispondremos de un disparo en forma de bolas de fuego, que acabará rápidamente con los adversarios. También dispondremos de un potente salto, que nos permitirá llegar a cualquier parte.

A medida que transcurre el juego, irán apareciendo por la pantalla: bonificaciones en forma de comida, armas y diamantes que permitirán incrementar la energia o reforzar el armamento.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GRÁFICOS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| MOVIMIENTO-CROLL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| COLOR | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| SONIDO-MÚSICA | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| COMPEJIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| ORIGINALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| ADICCIÓN | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |
| REL. PRECIO-CALIDAD | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ | □ |
| VALORACIÓN GENERAL | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ |

**Título:** BLACK LAMP
**Firma:**.FIREBIRD
**Distriduidor:** M.C.M.
**Formato(s):** Diskette 3'1/2
**Sistema(s):** ATARI ST
**PVP:** 3900 pts.






# LA ABADIA DEL CRIMEN

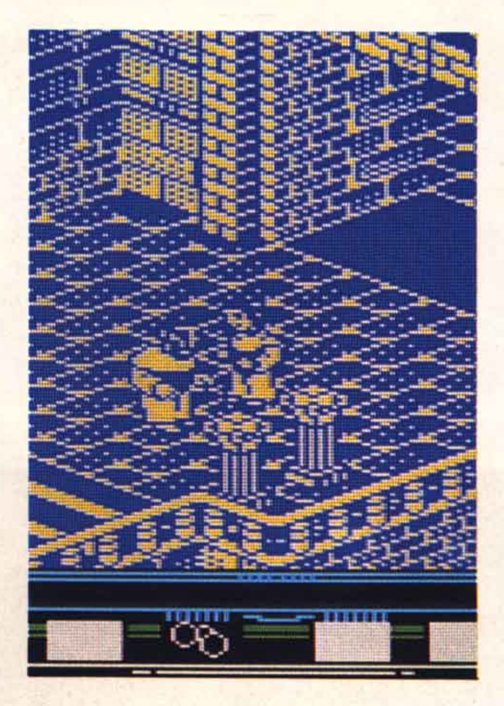
He aquí un programa en tres dimensiones, y que además ha sido creado por una firma española: OPERA SOFT.

El programa se basa en el conocido libro escrito por el semiólogo italiano Umberto Eco, "EL NOMBRE DE LA ROSA", del cual se hizo posteriormente una versión para el cine.

La historia del programa se desarrolla en una abadía, situada en el norte de Italia, en la que han ocurrido unos extraños sucesos, que hacen necesaria la presencia de Guillermo de Ockhan y su discípulo Adzo, para intentar resolver el misterio que envuelve la muerte de uno de los monjes.

Para ello cuenta con una semana, puesto que al cabo de ésta, se espera un muy relevante visitante, al que se pretenden ocultar los hechos, dado que el tiempo en que éstos se desarrollan, la Inquisición tenía un poder inmenso.

El juego en sí consta de dos partes, es



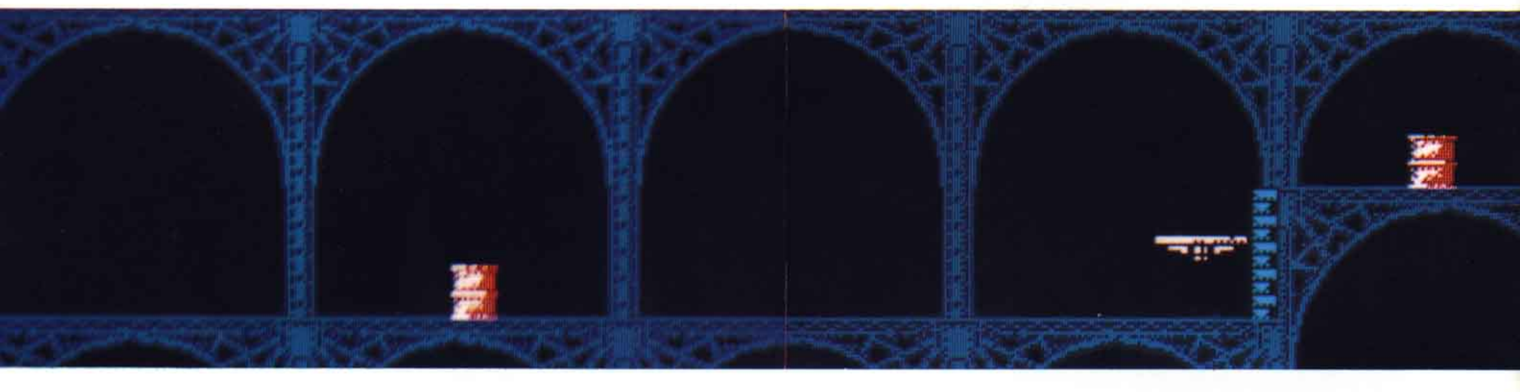
necesario acabar con la primera para poder acceder a la carga de la segunda. Más o menos para los que habéis leído el libro, la segunda parte se basa en el laberinto de la biblioteca.

La presentación del juego es a base de pantallas tridimensionales, en las que además de otras cosas deberemos recoger una serie de objetos. Podemos controlar los dos personajes principales de la aventura a la vez (el padre Guillermo y a su ayudante, denominado Adzo).

En general, el programa es bastante bueno, llegando a ser en algunos momentos expléndido, ya que cuenta con una ambientación perfecta y bastante realista. A destacar sólo en contra, la falta de sonido, la lentitud de los personajes cuando se encuentran bastantes de éstos en pantalla, y alguna que otra vez unos extraños bloqueos del personaje, que no dejan más opción que usar la tecla de RESET y pacientemente volver a cargar el juego.

**Título:**LA ABADIA DEL CRIMEN
**Firma:**OPERA Soft
**Distribuid.:**M.C.M.
**Formato:**Cinta cassette
**Sistema(s):**MSX, SPECTRUM, AMSTRAD
**PVP:**875 pts.

# GAME

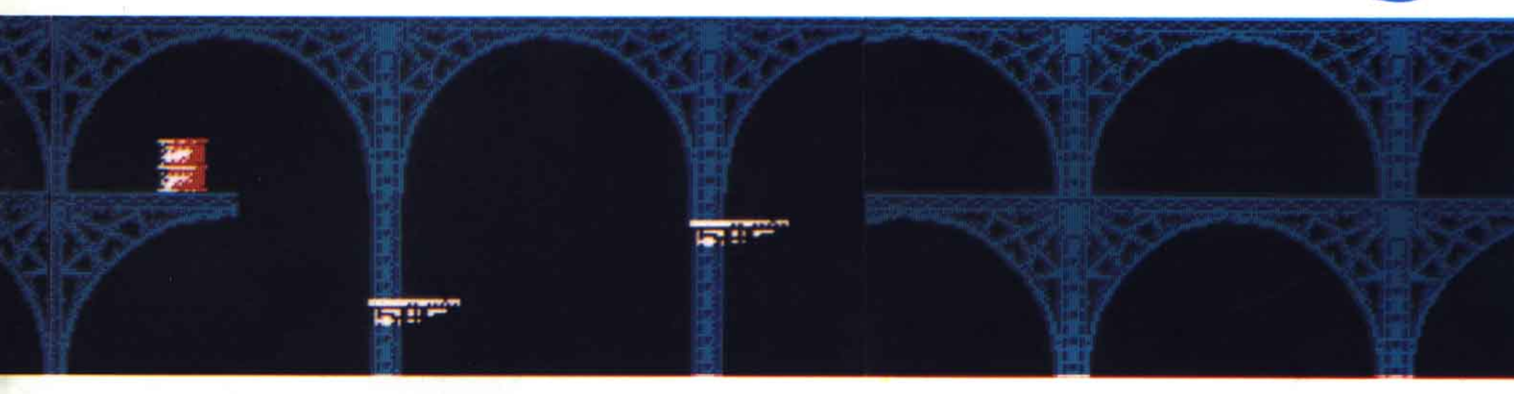


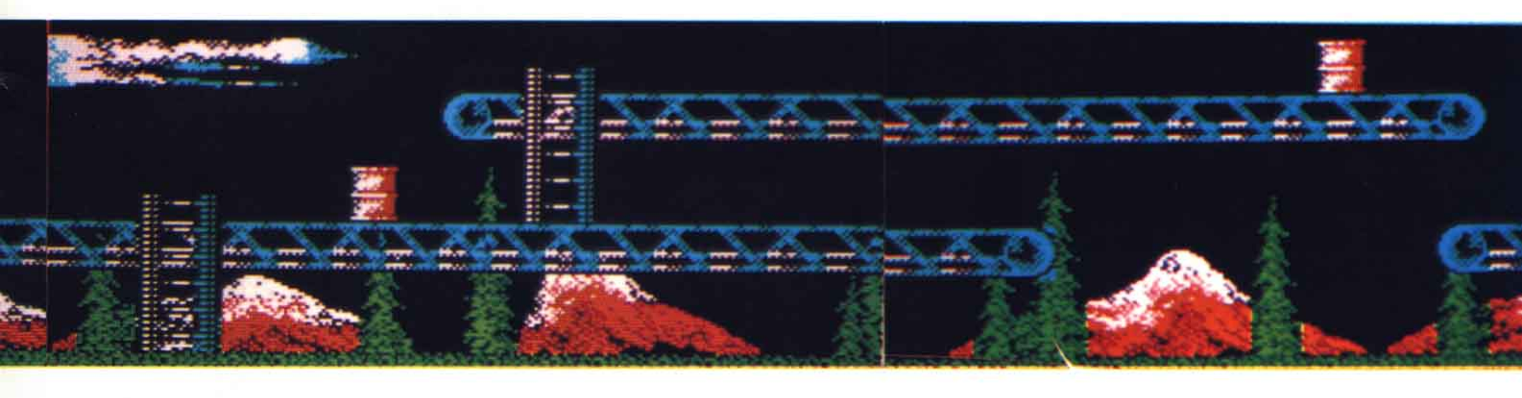




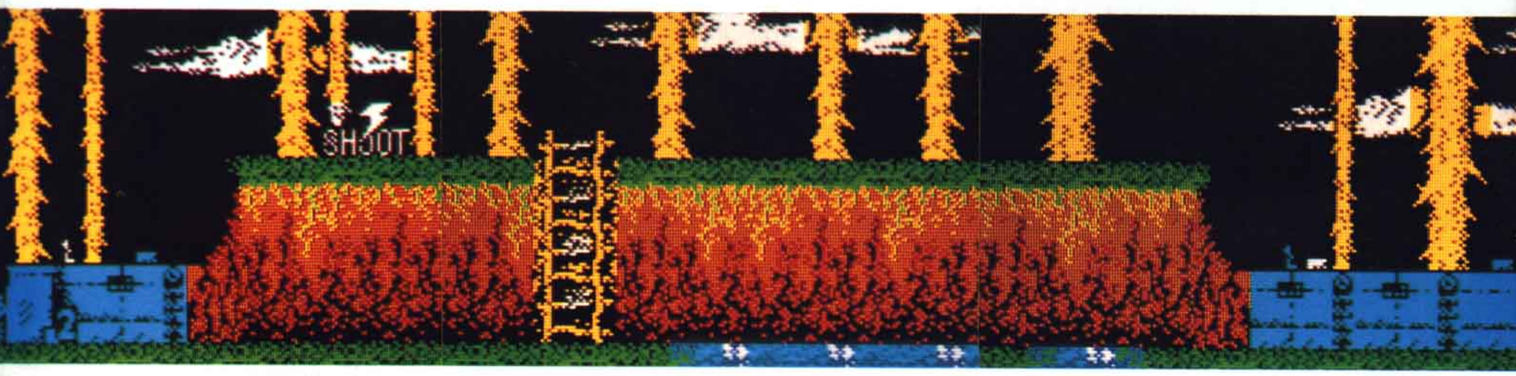


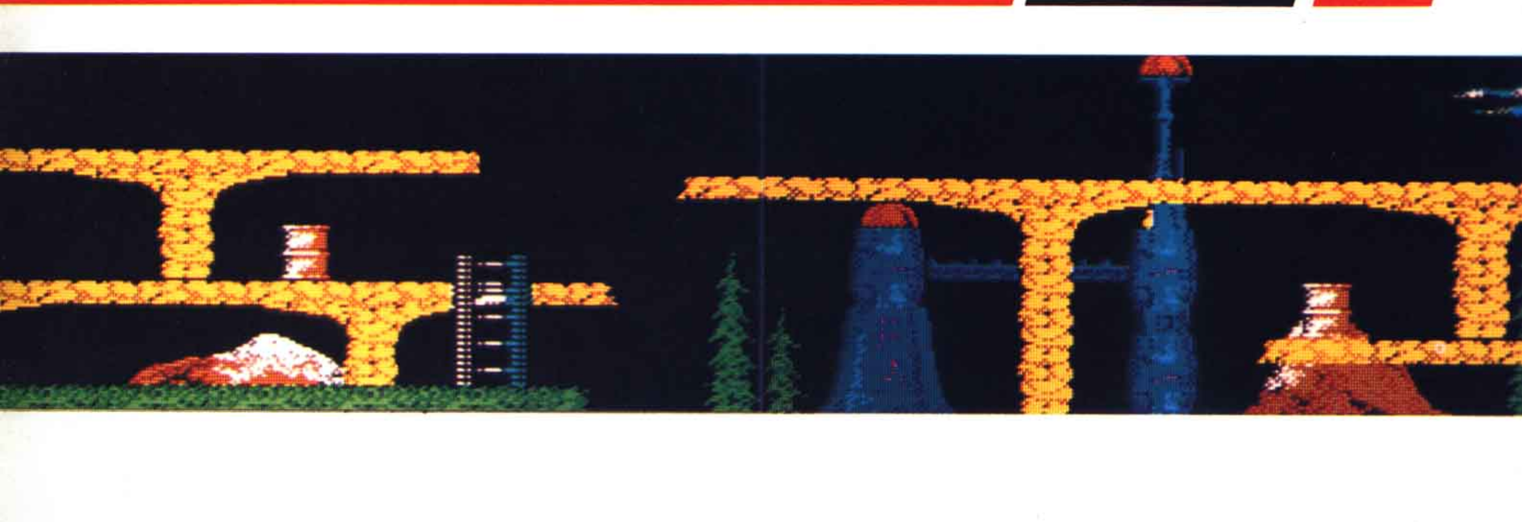
# OVER

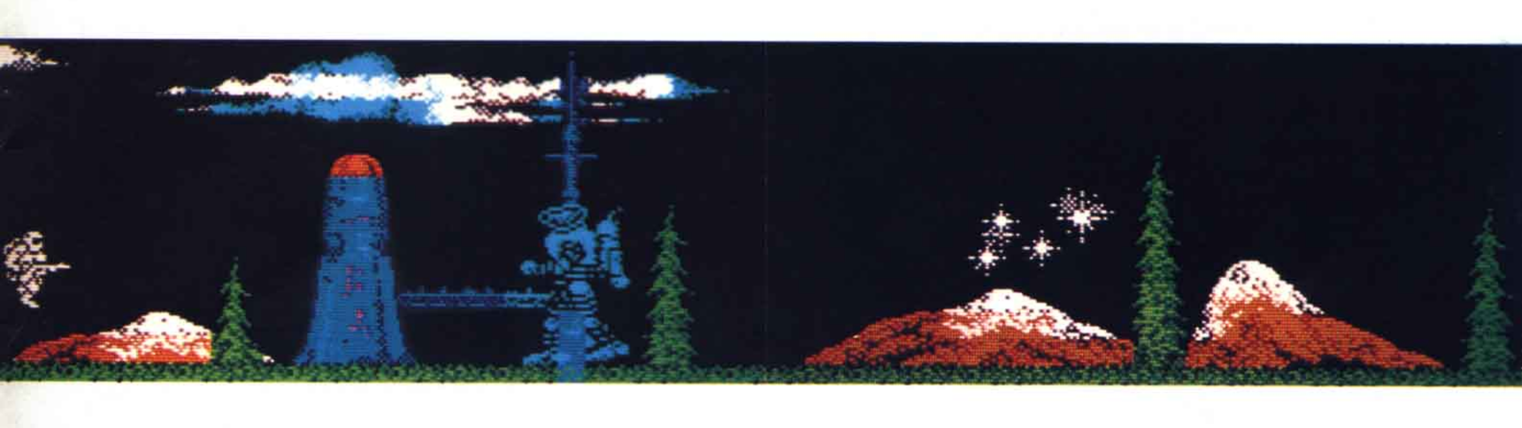


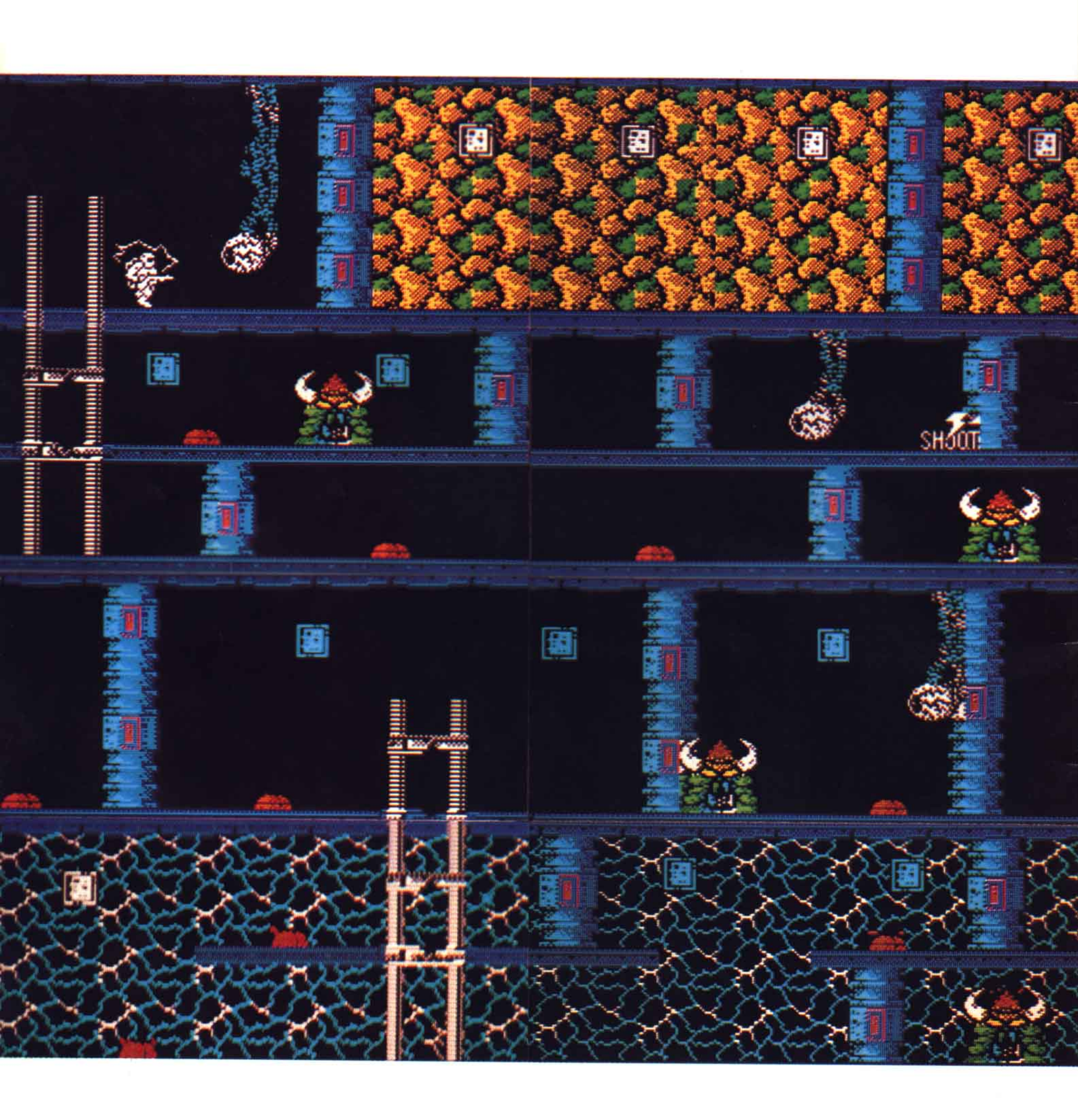


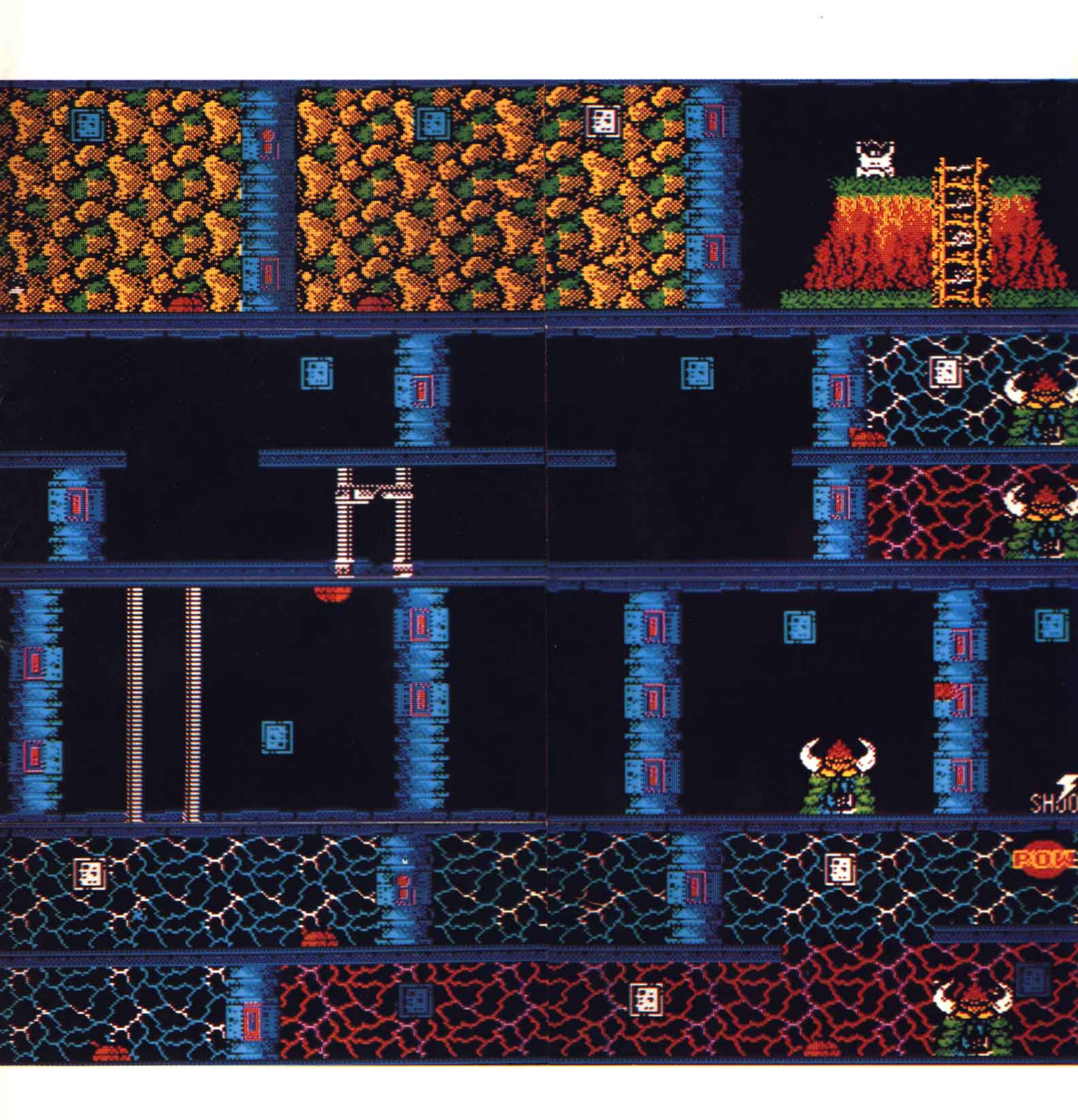



SHOOT






SHOOT


POW

# TRUCOS, ASTUCIAS Y

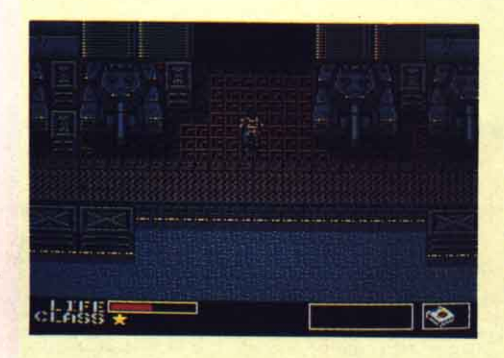
Os escribo para que me resolvais una gran duda del METAL GEAR. He llegado a una pantalla en la que aparece una especie de gran robot protegido con dos camaras de rayos láser. Antes tuve que pasar una pantalla llena de electricidad y en la parte superior, cuando miré con catalejo, ví a un señor solitario. Deseo que me digan si el gran robot es el METAL GEAR y cómo se destruye.

IGNACIO DE DIEGO

Efectivamente el gran robot del que nos haces mención es el METAL GEAR, el cual debemos destruir poniéndole una combinación de bombas de relojería en su base. Dicha combinación es la siguiente:

D,D,I,D,I,I,D,I,I,D,D,I,D,I,D y D.

D e I, significan respectivamente, situar el detonador a mano derecha o izquierda.

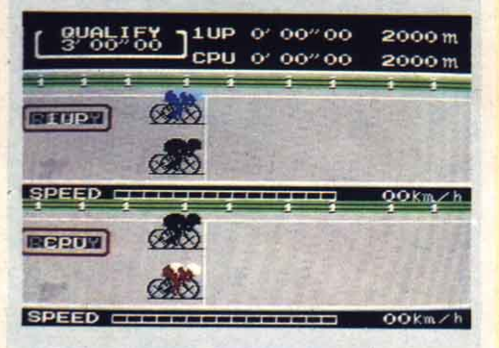



En el juego de KONAMI, SALAMANDER, para poder afrontar cada nivel con todas las armas disponibles (excepto las que se optienen cogiendo las cápsulas marcadas con la letra "E") debemos de escoger el modo de juego DUAL PLAY (dos jugadores en la misma pantalla). Entonces nosotros jugaremos llevando al jugador uno, o lo que es lo mismo, pilotaremos la nave azul (SABEL TIGER) escudando a la segunda (la naranja) de los ataques enemigos cogiendo nosotros las cápsulas rojas para poder ir adquiriendo el mayor número de armamento posible, pero al llegar al planeta, dejaremos que la segunda nave se estrelle repitiendo la acción sucesivamente hasta que aparezca en la pantalla el mensaje de continuar el jugador 2 ,a lo que haremos caso omiso.

A continuación os mando un código del juego THE MAZE OF GALIOUS con el que tendréis un gran número de artículos, y todos los mundos conquistados a falta del último :

### HYPER SPORTS-3

¿Problemas para pasar la segunda pantalla?. Saltar en la primera línea, cogiendo poca velocidad y saltando lo que corresponde a esa velocidad. Por ejemplo, si se coge toda o un poco menos, saltar entre los 60 y 80 grados y tendrás una puntuación de 21 o más.

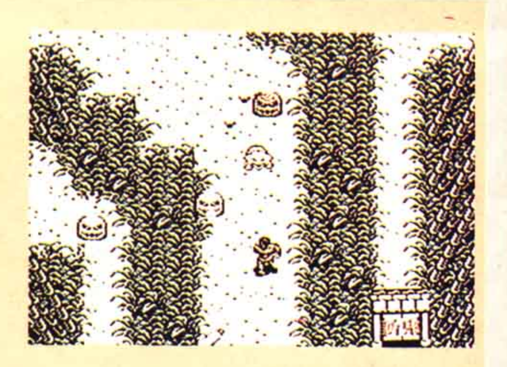



### FIREBIRD

Este juego consiste en pasar una serie de niveles, recogiendo ciertas piedras y con éstas entrar en la guarida del "malo" de turno y destruirlo.

El juego consta de seis niveles ,pero alguno de ellos hay que repetirlos para conseguir los objetos necesarios. En concreto, una vez llegados al nivel tercero hemos de regresar al primero, para después, desde éste último, avanzar al sexto y acabar la partida.

Esto es preciso dado que en los niveles que tenemos que volver a repetir hay objetos, cerrados en estancias con llave, que tenemos que coger en niveles superiores. Pero si no tenéis ganas de andar y desandar camino, sólo tenéis que teclear el código que viene a continuación y pasaréis a la última pantalla, entonces meteros por la puerta que se abre y pasaréis a luchar con el organizador de la feria. Una vez muerto éste, observaréis el final del juego, precioso por cierto. Para poner el código una vez que estéis jugando, pulsar la tecla de pausa que es F1 y luego pulsar la tecla HOME, con esto os dará la contraseña actual si deseais continuar el juego a partir de donde distéis a la pausa, entonces pulsar de nuevo HOME y poner el siguiente codigo:



FE9FC4YUUUQAK6C2HFIKE

Pulsar ENTER y ya sólo tenéis que matar al bicho para acabaros la aventura.

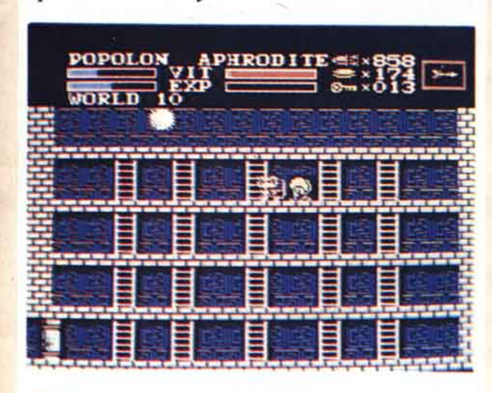
# POKES

### VARIACIONES KONAMI

Para el NEMESIS-2

Si colocamos el PENGUIN ADVENTURE en el slot 2, y el NEMESIS-2 en la ranura 1, la nave se transformará en un simpático pingüino al igual que las cápsulas de OPTIONS en sabrosos pescaditos. Al coger FORCE FIELD el pingüino se pondrá verde hasta que reciba los 10 golpes.

Al insertar KNIGHTMARE-2 en la ranura 2 y NEMESIS-2 en la ranura 1, podremos recuperar las armas cada vez que nos destruyan.





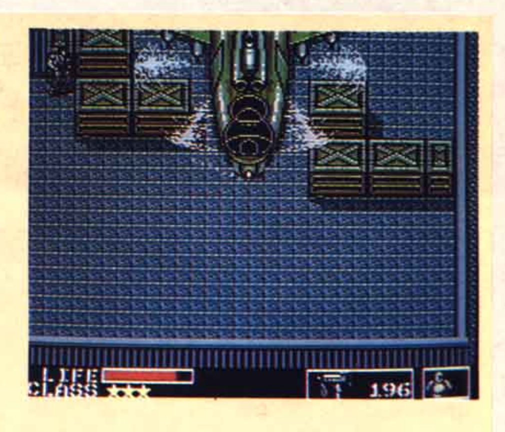


### CAPITAN SEVILLA

**El código de acceso a la segunda parte del juego es 335495 .**

Les escribo porque me ha surgido un gran problema en el juego METAL GEAR. Cuando llego al tejado, después de rescatar al prisionero y coger todos los misiles, cruzo los puentes. Cuando cojo el detector de minas me dirijo hacia la derecha, encontrándome un helicóptero. Contacto con DIANE en la frecuencia 120.33 y me dice que destruya con el lanzagranadas la parte trasera de algo (?). He jugado montones de partidas, disparando a todas partes sin conseguir nada, excepto gastar todas las granadas. ¿Qué es lo que hago mal o lo que no hago?. Les agradecería que me dijeran la forma de destruirlo. También quisiera que me indicaran si existe algún número atrasado de INPUT MICROS en el que se haya publicado algún artículo que tenga algún truco para este juego, o si piensan publicarlo.

JAVIER TARRAZONA. GANDIA (VALENCIA)

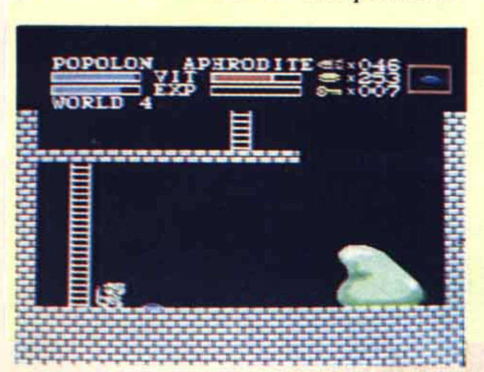


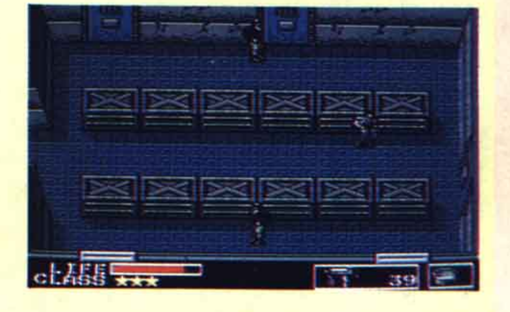

*En respuesta a tus preguntas, te podemos decir que, efectivamente, tienes que destruir algo con el lanzagranadas. Para destruir el helicóptero tendrás que dispararle granadas en la cabina hasta que se destruya, pudiendo posteriormente acceder a la siguiente pantalla. Por si no te ha quedado muy claro, en el número 21 de nuestra revista publicamos un artículo en el que especificábamos como destruir el helicóptero y a todos los restantes enemigos.*

Les escribimos para ver si nos pueden señalar dónde se halla la daga y el vaso en el juego THE MAZE OF GALIOUS, y a su vez si nos podrían informar para qué sirve en el METAL GEAR el "trans" (un objeto de equipamiento que cogemos al pasar el monstruo que dispara bolas que se dispersan, y se encuentra en la pantalla verde de los perros).

MARIO SANCHEZ BALLESTA y JOSE SEVILLA. (MURCIA)

*Respecto al THE MAZE OF GALIOUS, os diremos que en el número 26 de INPUT hallaréis un completísimo*




*mapa donde se encuentran señalizados, cada objeto y cada mundo.*

*Sobre el METAL GEAR, el "trans" es un objeto que nos dan en una bolsa al destruir el enemigo que dispara bombas. Dicha bolsa contiene todos los adminículos y armas que nos confiscaron al ser capturados, y un "trans" no es más ni menos que un transmisor espía introducido en nuestro equipo para poder localizarnos en cualquier momento y así no poder librarnos del ataque enemigo. La forma de quitárselo de encima es, visualizando los objetos que poseemos, escoger el transmisor y pulsando la barra espaciadora librarse de tan molesto ingenio espía.*




# SERVICIO DE EJEMPLARES ATRASADOS




**N. 2** Mi ordenador ya sabe dibujar. Enviando mensajes secretos. Juegos de laberinto. Traductor de texto. Almacenamiento de programas en BASIC. Rutinas de tanteo y tiempo. Software de allende las fronteras.




**N. 6** La memoria de video. Todo sobre READ y DATA. El lenguaje de la tortuga. Puzzles y matemáticas. Estructura tus programas. Taller de hardware. Inteligencia artificial en tu micro.




**N. 10** Lectura del directorio de un disco. Arquitectura de la Unidad Central de Procesos (CPU). Código máquina para todos. Generador de discursos. El ordenador y el teléfono. LISP e inteligencia artificial.




**N. 11** Dibujando bit a bit. Entendiendo el PEEK y el POKE. Creador automático de menús. Mapa y pokes para LIVINGSTONE SUPONGO. SWAPS: el juego de los números invertidos. Biblioteca de datos.




**N. 12** Diseñador de teclado. Lector de cabeceras de cinta. Música, micros y midi. Mapa y pokes para FUTURE KNIGHT. Examina la memoria de tu micro. Las serpientes sumadoras.




**N. 14** Radiografía de un diskette. Las variables del sistema. Bueno como el oro. Mapa de SPIRITS. Ultimas novedades del software internacional. Arquitectura interna del ordenador.

## ¡NO TE PIERDAS NI UN SOLO EJEMPLAR!

INPUT MICROS quiere proporcionar a sus lectores este servicio de números atrasados para que no pierdan la oportunidad de tener en sus hogares todos los ejemplares de esta revista, líder en el mercado español. Podréis solicitar cualquier número de INPUT MICROS que deseéis, siempre al precio de cubierta (sin más gastos).

Utiliza el cupón adjunto, enviándolo a EDISA (Dpto. de Suscripciones), López de Hoyos, 141 - 28002 MADRID.

## CUPON DE PEDIDO

*Sí, envíenme contra reembolso......... ejemplares de INPUT MICROS de los números:*

*(escriba en letra de imprenta)*

.................................................................................................

*NOMBRE*

*APELLIDOS*

*DOMICILIO*

*NUM.* *PISO* *COD. POSTAL*

*POBLACION* *PROV.*

*TELEFONO* *FIRMA*

# HARD-ZOCO

**Intercambio** software de MSX. Oscar de Diego Martín. C/Artazagane 35,4. 48940 LEJONA (Vizcaya). Telf. (94) 464.39.47

---

**Vendo** ordenador SONY HB-75P junto con un magnetófono SANYO, 5 manuales, 2 cartuchos, más de 240 programas y unas 50 revistas por 35.000 pts negociables. Interesados llamar al tlf (973) 26.56.41

---

**Vendo** ordenador sony HB-F500P con 256K de RAM con unidad de disco de 3'1/2, cables, manuales, etc. Todo ello por 60.000 pts. Llamar al telf.: (943) 83.47.58. Preguntar por Iñigo, o escribir a C/ Eusko Gudari 31. ORIO (Guipúzcoa).

---

**Vendo** ordenador Philips VG-8020 de 80K con manuales, cables, más numerosos juegos de primera calidad por 25.000 pts. Llamar al telf.: (943) 83.47.58. Preguntar por Xabier. C/ Eusko Gudari 31,2. ORIO (Guipúzcoa)

---

**Cambio** NEMESIS o THE MAZE OF GALIOUS por NEMESIS-2 o F1-SPIRIT. Intercambio pokes, trucos y revistas. Llamar a (93) 245.17.89. Preguntar por Alberto.

---

**Vendo** ordenador CETEC MPC 80 MSX, con manual de instrucciones en castellano, todos los cables para el ordenador, joystick, revistas, varios juegos, y todo con su embalaje original. Todo por 30.000 pts. Llamar al tlf.: (93) 236.55.68 de 10 a 11 de la noche excepto festivos.

---

**Vendo** ordenador SONY HB-F700 con programas, ratón, unidad de disco incorporada. Llamar al tlf. 432.22.33, a partir de las 7 de la tarde, también me gustaría contactar con usuarios de Amiga.

---

**Vendo** ordenador MSX SONY HB-75P de 8OK RAM y 48K ROM en inmejorable estado, más unos 15O programas comerciales. Sólo a gente de Pamplona. Precio a convenir. Llamar al (948) 23.63.85. Preguntar por Juan Luis.

---

**Desearía** cambiar los juegos SPIRITS, COLT-36, BATMAN, MISSION TERMINATE, SEA HUNTER y BOOM. Todos son cassetes originales MSX en buen estado y los cambio por un cartucho original. Estudiaré ofertas. Miguel Cuanca Rodrigo. C/ San Enrique 16, 46113 MONCADA (Valencia).

---

**Super Oferta!** Se vende ordenador MPC-100 SANYO 80K con regalo de cassette especial Bit Corder SONY, joystick, más 200 juegos actuales. Precio a convenir. Llamar al telf.: (951) 22.88.09.

---

**Vendo** ordenador SANYO MPC-100 y MITSUBISHI MSX-2 con unidad de disco doble caras, 128K, con varios cartuchos y programas en disco. Los vendo junto o por separado. Llamar al telf.: (93) 313.97.42.

---

**Vendo** ordenador SONY HB75-P, cables, manuales, monitor PHILIPS fósforo verde, unidad de disco, 30 revistas y más de 100 programas. Precio a discutir. Tony Veas González. Telf.: (93) 330.09.17.

---

**Compro** ZX-SPECTRUM 128K, con cables, transformador, manuales del ordenador, joysticks, con interfaces y programas. Ofertas a: Francisco Fernández Garcia. EL TEJO. Barrio La Arteme 50. 39593 VALDALIGA (Cantabria).

---

**Por dificultades** económicas vendo MSX-2, unidad de disco, MSX-1 y SPECTRUM 48K a precio regalado. Escribir a Roberto Ramos. Camino de Fondabos. 22700 JACA (Huesca).

---

**Vendo** SPECTRUM 48K, poco uso, manuales en castellano e inglés, varias cintas con juegos y programas utilidades (compiladores Pascal, Forth, GENS-3, MONS-3,..), y revistas ordenadores. Todo por 25.000 pts. Juan José Cholvi Llinares. C/ Sant Pere 35. TAVERNES DE VALLDIGNA (Valencia). Telf.: (96) 282.21.22. Sólo fines de semana.

---



**Cambio** el cartucho PENGUIN ADVENTURE por THE MAZE OF GALIOUS (sólo zona). Interesados escribir a Ignacio Castro Lemos. Grupo Iberduero 6, 4 izq, CRUCES-BARACALDO (Vizcaya).

---

**Vendo** interface programable para joystick CM CUSTOM PLUS por 4.500 pts o cambio por lápiz óptico comercial para SPECTRUM. Luis Alberto Ruiz. Gran Vía de Fernando el Católico 74. 46008 VALENCIA. Telf.: (96) 332.06.64.

---

**Vendo/cambio** HIT BIT 20HP en perfecto estado más 90 programas y un cartucho por un AMSTRAD CPC 6128 o por 55.000 pts. negociables. Llamar al (93) 337.51 64. Preguntar por Ramon Sitges Hurtado.

---

**GRAN OFERTA.** Vendo ATARI STFM 520, medio mega de RAM, 192K ROM, unidad de disco flexible 3'1/2 y más de 200 programas en disco. Precio a convenir. Llamar al telf.: (93) 237.03.75. Preguntar por Arvin.

---

# EL ZOCO

**Vendo** ordenador PHILIPS NMS 8250 dos unidades de disco y teclado independiente por 79900 negociables. Interesados llamar al 93-371 76 80.

**Urge vender:** Ordenador TOSHIBA MSX 64k, monitor PHILIPS fósforo verde, juegos, cables, manuales de instrucciones, revistas, pokes, cassette, joystick Quick Shot I, todo poco usado y en buen estado por 50.000 ptas. negociables. Julián Martínez Fuent. Telf. 91-619 61 35.

**Vendo** ordenador MSX-Sony HB-75P 80k + joystick + lote de juegos originales + 1 cartucho = 35.000 pts. Llamar a Jerónimo 948-22 21 51.

**Vendo** Philips VG-8235 MSX2 con unidad de disco y manuales en castellano, todo en sus embalajes originales por 45.000 ptas. negociables. Regalo montones de programas y revistas del sistema. Manuel Martínez. C/ Baronesa de Malda 14 4 2. 08950. Esplugues de Llobregat (Barcelona). Teléfono 93-371 38 55.

**Contacto** con usuarios de MSX-2 y ATARI ST para el intercambio de astucias, trucos, y los últimos juegos y pokes. Abstenerse no serios. Escribir a APARTADO CORREOS 23003. BARCELONA 08028.

**Contacto** con usuarios de MSX1 y MSX-2 con unidad de diskette para intercambiar experiencia, juegos, trucos y pokes. Interesados llamar a: JOSE. Tel. 371 76 80. C/ Carmen, 82 bajos 2. 08950. Esplugues de Llobregat. Barcelona.

**Vendo** Tableta gráfica Philips (MSX/MSX2) completamente nueva y programa de gráficos MILLER GRAPH (cartucho) con opción de Tableta gráfica, todo por 10.000 pesetas. Razón: Albert Clotet Solé. C/ Joan Maragall 3, 4A. 08700 Igualada (Barcelona). Telf. 93-803 42 10.

**Vendo** SVI-728, monitor fósforo verde, cables de conexión, manual en castellano, todo ello comprado en enero del '88. Más revistas y programas. Todo por 70-80.000 negociables. Jesús Angel Villanueva. 943-81 22 70.

Estoy interesado en aprender a dibujar en c/m. Interesados escribir a Eduardo Martín Lanza. Paseo de Larios, edf. Ana Cristina 2, 4,B. Torre del Mar 29740. MALAGA.

**Vendo** ordenador Amstrad PCW-8256 con monitor e impresora, 2 manuales en castellano, 17 discos 3", Libros de informática, 70 revistas MSX, 20 revistas PC-PCW-CPC, Listado de 210 programas MSX, 41 programas MSX en cinta cassette, 17 programas PC en disco 5 1/4, 120 programas PCW-8256. Apartado 274, TALAVERA DE LA REINA, 5600 (Toledo)

**Atención** cambio programas MSX-MSXII y ATARI ST. Contestación asegurada. Escribir a: Ap. Co. 23003. 08028 Barcelona.

**Cambio** cartucho THE GOONIES por cartucho NEMESIS, NEMESIS 2 o F1 SPIRIT. Interesados escribir a: José Manuel Terrin. C/ Serrablo 131. 22600 Sabisanigo (Huesca).

**Te interesa** aprender código máquina de una sentada. Entonces, ¡atrévete! y escribe a: INTERSOFT MSX. C/ Rodríguez 4, 3 A, 39002 SANTANDER.

**Vendo** por no usar el siguiente lote: ordenador SONY HB–10P MSX 80K RAM con garantía, cassette ordenador, 2 joysticks, programas, 35 revistas MSX, manuales y libros; todo por 35.000 pts. Interesados llamar de 7 a 11 noche a Dany (988) 122342 (Palencia).

**Ofrezco** Spectrum Plus, con teclado profesional Sega-3, libros de instrucciones, varios cassettes con programas y cables de conexión. Todo en perfecto estado. Lo mandaré contra reembolso al mejor postor. Contactar con V. Ibiza. Telf. 973-23 19 52 de 3 a 6 tarde o al 973-20 01 00 de 7 tarde a 12 noche. Por correo: San Martín 53, 2. 25004 Lleida.

**Vendo** ordenador Sony Hit-bit 75b, MSX1, 80k, cassette, libro código máquina, utilidades y juegos. Ignacio Gámez Bernal. C/ Serrano Parres 27, 1A. MALAGA 29014. Telf. 952- 25 60 12.

**Club de informática.** Si tienes ganas de formar parte de un club, no te lo pienses más, POWER SOFT es un club de informática de MSX y compatibles. Para mayor información: telf. 968-804 72 20. Escribir a Santiago Manuel Sánchez Navarro. Apartado de Correos 46, 30820 Alcantarilla (Murcia).

**Vendo** unidad de disco Sony HBD-50 nueva por 30.000 pts. Telf. 93-207 22 00 (tardes).

**Vendo** ordenador Sony Hit-bit 55 P, junto con ampliación de memoria Sony 64k, y con cables de conexión a T.V. y a cassette, 2 manuales de introducción al MSX. Todo con embalajes originales y en perfecto estado por el precio de 20.000 pts. Interesados llamar al teléfono 351 67 64 de BARCELONA.

**Desearía** contactar con usuarios del MSX, para intercambiar ideas, opiniones, trucos de sonido, de gráficos..., (soy novato). Juan C. Fernández. Av./ Vidal i Ferraquer 61, 1, 4. 43205 Reus (Tarragona).



**Vendo** ordenador MSX Toshiba Hx-10 de 64k RAM y 16k VRAM como nuevo y con todos sus cables y manuales. GANGA: sólo 17.000 pts. y regalo revistas y cintas con juegos. Llamar al teléfono 93-658 35 17 a partir de las 5 de la tarde. Juan Manuel López, Grupo San Jordi E 1, 3, 1. Viladecans (Barcelona).

**Vendo** el siguiente equipo en perfecto estado: ordenador MSX Sony Hit-bit 10 P de 80k RAM, 2 joysticks, cassette especial para ordenadores, juegos, varias revistas para el sistema MSX, manuales y cables de conexión. Todo por 36.000 pts. negociables. Llamar a MOSES 988-12 23 09 de 6 a 8'30 tardes.